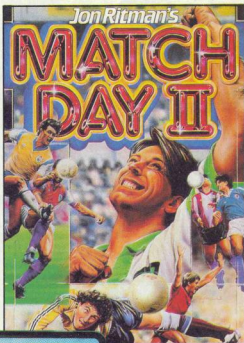
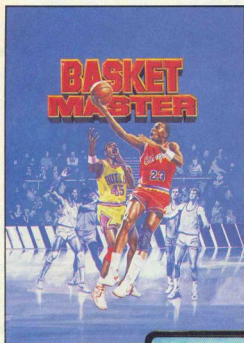
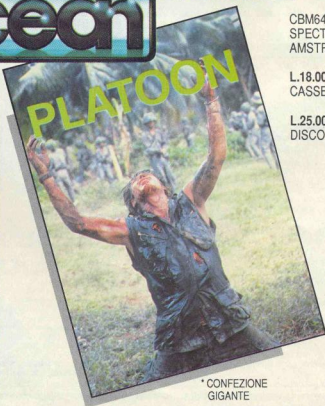
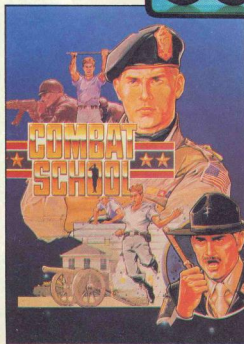
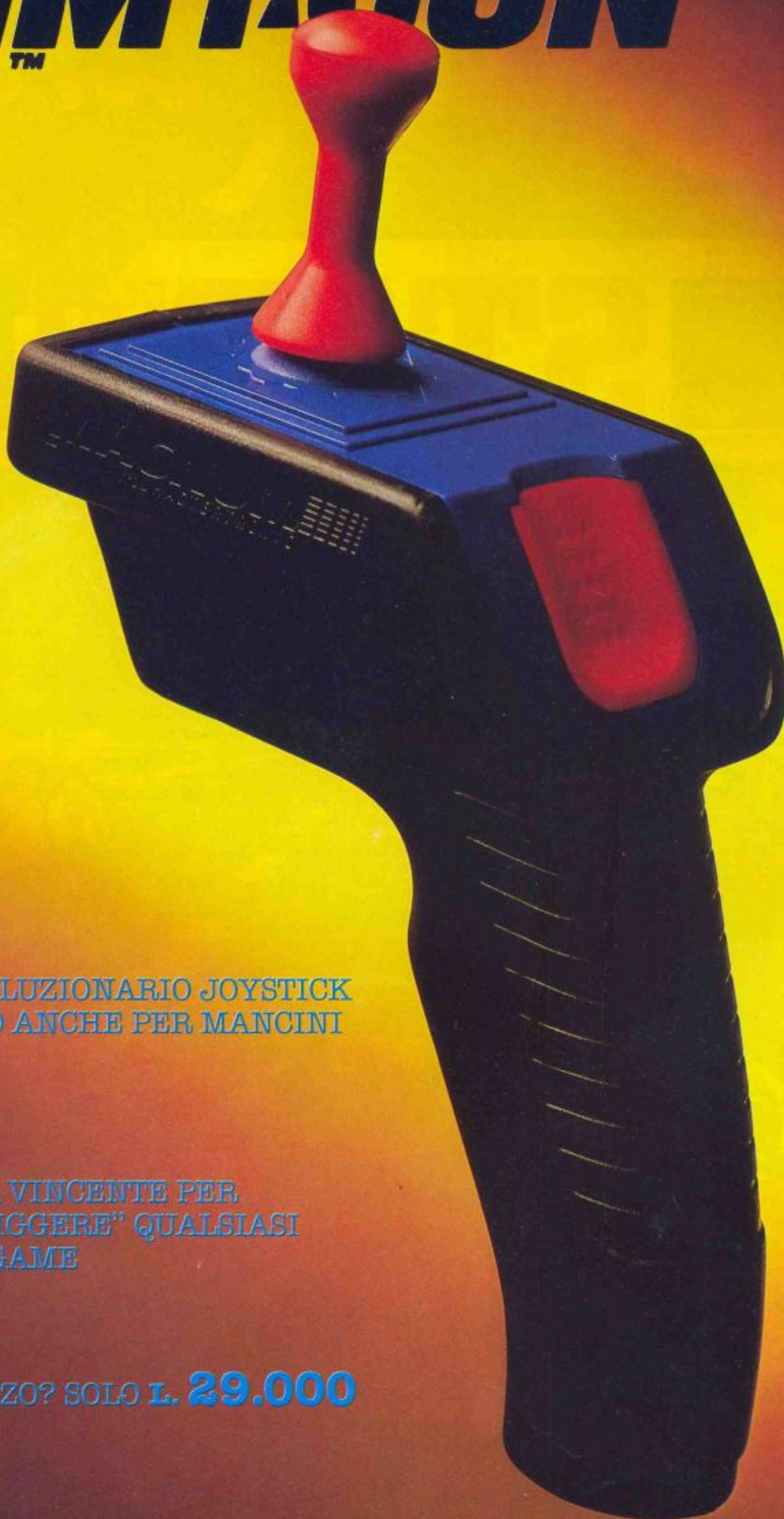
4 GIOCHI DA HIT PARADE

CBM64 CASSETTA **L.12.000** CBM64 DISCO **L.15.000** SPECTRUM AMSTRAD **L.18.000**

ISTRUZIONI IN ITALIANO

CBM64
SPECTRUM
AMSTRAD

L.18.000
CASSETTA

L.25.000
DISCO

* CONFEZIONE GIGANTE
* IN OMAGGIO CASSETTA CON LA COLONNA SONORA DEL FILM E UN POSTER

DISTRIBUITO IN ITALIA DA:
LEADER Distribuzione s.r.l. via Mazzini,15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

Tu sei a posto, il motore è forte, la ragazza stupenda, un pieno di super e una strada tutta tua ... adesso tocca a te ...!
Schema dalla versione Amstrad.
Out Run™
Schema dalla versione CBM64/128.
START
Schema dalla versione Spectrum.
Schema dalla versione Atari ST.
Ecco il massimo nella simulazione di sport automobilistici, la sfida assoluta ai tuoi nervi e riflessi.
Senti il vento nei capelli, e la pressione dell'accelerata, mentre sgassi per strade e autostrade, con una bella ragazza vicino e gli spazi aperti davanti.
Assapora l'allegria e l'eccitazione di guidare una potente auto sportiva, in questa stimolante prova a cronometro, dove la tua saldezza di nervi e il tuo senso di coordinazione vengono esasperati fino ai limiti. OUT RUN nella versione a gettone è stato un enorme successo nelle sale giochi. Questa simulazione per computer, rispecchia quello spettacolo emozionante.
CBM 64/128
CASSETTA DISCETTO
SPECTRUM 48/128
CASSETTA
AMSTRAD
CASSETTA DISCETTO
ATARI ST
DISCHETTO
Con la colonna sonora originale della versione a gettone.
La macchina sarà una realtà per il tuo computer il 10 Dicembre*
*La versione Atari sarà disponibile più tardi
SEGA
GO! Media Holdings Ltd., (ITALIA)
U.S. GOLD
Via Mazzina 15 21020 Casciago (Va)

Giochi originali

WHERE TIME STOOD STILL

RASTAN

L. 12.000 cassetta
L. 15.000 disco!!! (PER CBM 64)

GRYZOR

imagine

ATHENA

imagine

SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.
(C) 1986 SNK ELECTRONICS CORP.

ean

e name
e game

NUMERO 20 FEBBRAIO 1988

SOMMARIO

CLASSE 1988

SEUCK

SORPRESE!

I SEMPRE VERDI

Editore
Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

Direttore Responsabile
Elisabetta Broli
Direttore
Riccardo Albini
Capo Redattore
Benedetta Torrani
Digital Layout
Marco Vecchi
Redattori
Danilo Lamera
Alberto Rossetti

Redazione
Studio VIT
Via Ausonio, 27
20123 Milano
Tel. 8376394

Fotolito
Claudio Lavezzi
Via Terruggia, 3
20162 Milano

Stampatore
Rotolito Lombarda S.p.A.
Via Brescia, 53/55
Cernusco sul Naviglio (MI)

Concessionario di pubblicità
GIESSE 4
Piazzale Archinto, 9
20159 Milano
tel. 02/6882708-6080156

Distribuzione
ME.PE. S.p.A.
Via Famagosta, 75
20124 Milano

Su licenza di

NEWSFIELD

NEWSFIELD PUBLICATION

Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986

Arretrati il doppio del prezzo di copertina.
Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l.
Via della Spiga, 20
20121 Milano

PRIMAPAGINA

Anno 3 - Numero 20 Febbraio 1988

10, 100, 1000 SEUCK

Nel numero scorso, tra i soliti buoni propositi di ZZAP! ce n'era uno che recitava così: "Che il software italiano diventi la nuova espressione del *made in Italy* nel mondo".
Ora, con l'uscita di **Shoot 'em Up Construction Kit** questo proposito può diventare realtà.
Sappiamo benissimo che, dato il livello tecnologico del software ricreativo oggi, i programmi che potranno degnamente rappresentare il *made in Italy* dovranno essere scritti in linguaggio macchina o in altri linguaggi simili, ciò nonostante le potenzialità del **SEUCK** sono immense. Nessuno può dire con certezza che col **SEUCK** non si riesca a creare un gioco valido ed entusiasmante come, ad esempio, **Uridium**. Dipenderà tutto dalla fantasia di chi lo usa.
Secondo quanto ci ha detto la Lago, distributrice per l'Italia del programma della Sensible Software, sono già state vendute un migliaio di copie di **SEUCK** e il numero sembra destinato a crescere. Questo vuol dire che in Italia ci sono già un migliaio di potenziali *game designer*.
A voler essere pessimisti, si può ipotizzare che da questo "serbatoio" di cervelli salteranno fuori almeno una decina di giochi meritevoli di pubblicazione. Ma noi siamo ottimisti e pensiamo che possano essere anche di più. O meglio, pensiamo che in molti casi possano bastare delle piccole modifiche, degli aggiustamenti per trasformare un gioco mediocre in un buon gioco.
Proprio per questo, intendiamo dare il nostro appoggio ai "programmatori" che intendono creare programmi col **SEUCK**. Come? Facendone delle recensioni, come se fossero giochi di Braybrook o Minter.
Recensioni forse non è la parola giusta. Più che recensioni, vorremmo dare consigli, spunti, suggerimenti per migliorarli e renderli più appetibili.
Più di questo ora non possiamo promettere, ma il futuro può riservare anche qualche sorpresa. . .

Riccardo Albini

P.S. I lettori più attenti si saranno accorti che nel numero scorso è apparsa una nuova "faccina" tra le pagine di ZZAP! E' la faccia (di tolla? di bronzo?) di Dan Gilbert, DG per gli amici, l'ultimo arrivato della lunga serie di recensori che hanno deliziato i nostri lettori con i loro sagaci e puntuali commenti. Una piccola presentazione quindi si impone.
Dan ha 19 anni ed è un ottimo giocatore (che sorpresa, eh?). Gli piacciono i picchiaduro ("**Fist** è il mio preferito"), adora la serie **Ultima** ("Hanno un incredibile spessore") e ogni tanto si diverte con **International Soccer** ("Tutti gli altri mi fanno star male"). E' anche un ottimo avventuriero. Tra i suoi altri interessi c'è lo sport -gioca a squash, pallacanestro e badminton - e il cinema. Adora ascoltare la musica al massimo volume e occasionalmente si diletta di fotografia.

LE PAGELLE DI ZZAP!

PRESENTAZIONE
Confezione, istruzioni cartacee e su video, caricamento, opzioni di gioco, praticità del programma (comprese cose tipo comodità di controllo da joystick o tastiera), schermo d'apertura. Tutto ciò che non riguarda il gioco vero e proprio.
GRAFICA
Varietà, dettagli ed efficacia delle immagini, qualità dell'animazione, fluidità del movimento.
SONORO
Varietà ed efficacia degli effetti sonori, qualità sia tecnica che estetica della musica. E ancora: il sonoro annoia?
APPETIBILITA'
Quanto il gioco vi fa venire voglia di giocarlo e rigiocarlo? Insomma, quanto è avvincente.
LONGEVITA'
Per quanto tempo riuscirà a prendervi?
GLOBALE
E' il risultato di tutte le valutazioni e del giudizio generale dei recensori.

COMPATIBILITA'

Nelle recensioni dei giochi multi-standard il primo marchio indica la versione presa in esame.

I BOLLINI QUALITA' DI ZZAP!

MEDAGLIA D'ORO
Il miglior gioco in assoluto tra quelli recensiti nel mese. Potrebbe anche non esserci una Medaglia d'Oro in tutti i numeri, ma se c'è non perdetela! Qualche volta potrebbero anche essere due. . .

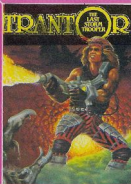
GIOCO CALDO
I "giochi caldi" del mese, quelli che totalizzano intorno al 90% alla voce Globale. Consideriamo ogni Gioco Caldo di ZZAP! un ottimo acquisto, a meno che non odiate decisamente quel tipo di gioco.

IN QUESTO NUMERO:

AVANTI CON GO!

CAPTAIN AMERICA™
CBM64/128
Cassetta, Disco
AMSTRAD
Cassetta, Disco
SPECTRUM
Cassetta
ATARI ST
Disco

BRAVESTARR™
CBM64/128
Cassetta, Disco
AMSTRAD
Cassetta, Disco
SPECTRUM
Cassetta

RAMPARTS™
CBM64/128
Cassetta, Disco
AMSTRAD
Cassetta, Disco
SPECTRUM
Cassetta, Disco

TRANTOR™
CBM64/128
Cassetta, Disco
AMSTRAD
Cassetta, Disco
SPECTRUM
Cassetta
SPECTRUM +3
Disco
ATARI ST
Disco

GO!

GO! Media Holdings Ltd., (ITALIA) Via Mazzina 15 21020 Casciago (Va)

Odio e invidia saranno sicuramente i sentimenti suscitati dalla lettera che pubblichiamo sulla prossima pagina. Non sono così informato sulla storia di Zzap come Alessandro Franceschi ma mi pare di ricordare che mai una sola lettera ha occupato un'intera pagina della posta. Non é rimasto neppure lo spazio per una risposta, ma forse non é necessaria. Argomento del mese: il virus. Per ora é segnalato solo per Amiga, Macintosh e IBM. Per l'ST c'é nè uno finto per non deludere gli Atariani. La cosa non é grave, ma é meglio prevenire.
A nome della redazione ringrazio Tiziano Toniutti per le quattro risate che ci ha fatto fare. La comunicazione é criptica? Peggio per voi.

SAPUTELLI

Caro Zzap! Ho mandato questa lettera per esporre le mie considerazioni sul fatto della trasmissione riguardante i videogiochi.
Dico! Ma proprio alla RAI dovevate fare questa proposta?! Là vivono ancora nell'età della pietra, trasmettono film interpretati da attori morti da secoli e che solo le persone si età superiore ai 100 anni possono ricordare.
Invece avreste potuto dirlo a Italia 1 dove, ad esempio, trasmettono programmi come Drive In oppure I ragazzi della 3a C che sono molto seguiti da tantissimi giovani, altro che la RAI, la nemmeno sanno cos'é un videogioco. Inoltre vorrei dire che qui in Sicilia una trasmissione del genere già esiste (non dico il titolo e il canale per no fare pubblicità) e non si limitano a presentare i giochi ma addirittura li vendono. Sono così seguiti che alcuni giochi qualche minuto dopo la presentazione sono già esauriti. Secondo me, quasi tutti i ragazzi che hanno un computer seguono questa trasmissione, quindi se loro hanno un così grande successo soltanto in Sicilia, pensate che successone potreste avere voi in tutta l'Italia.

Alessandro Costa, Palermo

Ti ringrazio per la segnalazione, ma forse non ci siamo capiti. La storia della trasmissione rifiutata dalla RAI faceva parte di una battuta giocosa sul titolo "agricolo" della rivista.
Ora, seppur d'accordo sulla maggiore ricettività di un canale privato ad una proposta di questo tipo vorrei farti qualche critica.
Non ti ho eletto "martire del mese", il titolo é riferito a noi, sono solo un paio di considerazioni che mi vengono in mente leggendo le tue righe.
La prima riguarda la RAI e i videogiochi. Credo che a tutt'oggi l'unico programma che ha utilizzato dei videogiochi, tra l'altro prodotti in Italia, sia stato Tandem, una trasmissione pomeridiana di Rai Due.
La seconda non c'entra coi videogiochi ed é forse un pò saputa ma doverosa. Non penso che Drive In o I ragazzi della 3a C possano in qualche modo competere con film che pur essendo stati prodotti cinquant'anni fa sono parte della nostra storia. Il fatto di essere vecchi o morti per film o attori non conta, rimarranno sempre attuali, mentre D'Angelo e Greggio non hanno più niente da dire.
Provate a pensarci.

INCHIESTE

Filippo Michelotti e amici di Lucca ci hanno proposto di pubblicare un questionario, ma prima hanno fatto un test ecco dpmande e risposte.

1)Quale computer possiedi?
C64 45% Spectrum 25%
MSX 11% C16 6%
C128 6% Amiga 4%
Atari ST 3%
2)Quale periferica hai?
Joystick 88% Stampante 10%
Altre 2%
3)Acquisti videogiochi originali?
SI 38% NO 62%
4)Che genere di videogiochi preferisci?
Arcade 75% Sportivi 19%
Simulazione 3% Avventure 3%
5)Quanti programmi acquisti al mese?
Originali da 1 a 3 60% da 3 in su 30%
Copiati da 10 a 20 85% più di 20 15%
6)Ti piacciono le avventure?
SI 13% NO 87%
7)Oltre a Zzap! acquisti altre riviste di computer games?
Non pervenuto
8)Acquisti riviste estere?
SI 3% NO 97%
9)Utilizzi servizi di vendita per corrispondenza?
SI 45% NO 55%
10)Quanti programmi possiedi?
Non pervenuto
11)Quante ore dedichi al computer ogni settimana?
da 0 a 5 17% da 5 a 10 55%
da 10 a 20 21% oltre 20 7%
12)Se un gioco contiene manifesti, adesivi, poster, ecc. questo influenza il tuo acquisto?
SI 53% NO 45% NON SO 2%
14)Qual'é il tuo gioco preferito?
Aliens 14% Head Over Heels 12%
World Games 12% Metrocross 10%
Enduro Racer 9% Arkanoid 8%
Barbarian 7% Ghosts'n'Goblins 7%
15)Sai programmare?
IL BASIC 68% SI 8%
UN PO' 9% NO 15%

GLI ANNALI DI ZZAP!

Ho davanti a me i primi 18 numeri della vostra rivista e mi sto accingendo a fare una sorta di storia dei suoi primi 18 mesi.
L'occasione di una simile impresa é l'inizio del 1988, il grado di apprezzameento di questa ambiziosa analisi lo deciderete voi, tanto io sono sicuro di non essere all'altezza, comunque...
...All'inizio c'era il buio e i videogiocatori vagavano fra le nebbie delle pubblicazioni obsolete e ben lontane dalle loro aspettative, poi venne Zzap!, e fu subito luce. Era il Maggio dell'86 quando apparve il "gioiello", il frutto del lavoro di pochi volonterosi profughi scappati dalla travagliata redazione di una gloriosa, ma decaduta, rivista. Il primo editoriale fu quasi epico, fra qualche anno i bambini lo studieranno a scuola e i critici faranno fortune con le loro analisi e i loro commenti.
Era una rivista maledettamente simpatica; pagelle, recensioni, interviste, diari, mappe, tips: una manna per il popolo.
C'era anche un fumetto, molti si chiesero che cosa c'entrava, ma penso a mente fredda, che era una cosa veramente originale, come tutta la rivista.
Col secondo numero vennero le prime lettere: belle, corte e senza critiche. Appariva anche una rubrica, Art Gallery, poi dimenticata con grande rimpianto. I lettori meno svegli si accorsero che anche la pubblicità era bella, finalmente giochi e non enciclopedie, libri e detersivi vari. Corre voce che qualcuno compri tuttora la rivista solo per vedere la pubblicità, ma la fonte non é sicura (Fininvest).
Dopo una copertina megalomane nel numero 3, venne la quarta emissione col primo, famigerato, sputatore di critiche che ebbe tanti seguaci (tra cui, perdonatemi, il sottoscritto).
Da questo momento quello che poteva essere un sogno, una leggenda, diventa realtà, Zzap! vivrà ed io userò il presente per ribadire l'attualità anche dei vecchi numeri.
Anno I, numero 5, Gary Liddon se ne é andato e si é portato dietro la sua ombra (traditore!); Minter finisce gioco e diario (ti ricordiamo con polsi tremanti e mente confusa, Jeff). Ricordiamoci anche di Giacomo Liberti, é lui il vero inventore delle pagelle ai pagellari.
Sparate agli sprite e non agli uomini (e agli animali); breve risposta a Paul Gathercoal che diede lo spunto per aprire un dibattito violenza-videogiochi, mai aperto dai lettori ormai degenerati in varie forme di pazzia (come stai adesso FSS?).
Hei, (numero 7), dove sono finiti Rockford e Thinghie, li avete soppressi!! Che si rompano i vostri joystick! E' anche la prima volta di Marco Spadini, ora diventato direttore di Playboy.
Zzap! 8 non lo volevo comprare, quel coccodrillone me lo sogno di notte! Un bravo al disegnatore.
La redazione attraversa un momento di crisi: le ragazze sono indignate dal comportamento dei maschietti davanti alla lettera di Giulia Lugaresi (a proposito, femminuccie, se ci siete fatevi sentire, sono un pò poche le vostre letterine profumate); Danilo vuole andarsene perché a paina 19 lo hanno disegnato più piccolo di tutti!!
Nel numero 9 tornano, graditi ospiti, Marco Spadini e FSS e in quello seguente arrivano Eleonora Carta e le scatenate Rixels (anche io sono curioso). Dopo un lungo letargo torna il Signore dei punteggi che, con clamorosa faccia tosta, ci dice di darci una mossa: le sue assenze sono molte e prolungate come quelle di Rush con il gol (comunicazione di servizio: torna a casa Michel!!).
Numero 11, Nicoletta Russo dà lezione di stile (forse io ho bisogno di ripetizioni).
Grandi festeggiamenti per il compleanno di Zzap!, Andrew Braybrook continua il diario e una pioggia di telefonate inonda la redazione per sapere l'indirizzo della ragazza a pag. 65.
Nel numero 13 nasce il più grande caso poliziesco del dopoguerra: Mister X, dopo aver visto 26 puntate dell'Ispettore Derrick e 27 del Tenente Colombo, fa un pò di confusione, si sente intelligente e spara boiate a ripetizione; avrà vari seguaci.
Arrivano le pagelle e i 68000, se ne va il fumetto (ADDIO CROSS, SEI SEMPRE NEI NOSTRI MICROPROCESSORI): ehi tu, che cosa ti immischi, potrai metterti a scrivere lettere solo quando i computer scriveranno Zzap!. Malediz... (EH, EH, CON IL NUMERO 14 NOI MACCHINE ABBIAMO PRESO IL SOPRAVVENTO)... crack, boom, poing, bump!, set!, spike!, CINK!...
Sono tornato!! Il computer mi aveva messo in gabbia ma sono scappato e gli ho tolto la corrente (c'est plus facile).
Dove eravamo arrivati? Ah si, il 14 con Wizball (per me il numero uno). A proposito, colgo l'occasione per lanciare un appello: chi trovasse la peppa é pregato di rivolgersi al club "Amici di Mister X" di Modena. Intanto Nicola di Bassano del Grappa stupisce il mondo per intelligenza e spirito umanistico.
Col numero 15 arrivano le inchieste ed uno storico scambio dialettico fra Massimo Gorla e la redazione; rileggete più volte quel riquadro verde a pag. 12, ne capirete di più di Zzap!, dei suoi redattori, di voi stessi, della vita, dell'universo e del tutto.
Ecco quindi il numero 16, con un editoriale ed una posta da brividi, destinati a cambiare il contenuto delle lettere che verranno a seguire. A proposito, oltre alla Cagmi, é stato fondato, un secondo fa, il GAGAR (Gruppo Armato Giovani Amici del Rock).
Con il 17 appare Morpheus, tornano le consolle, arriva arlecchino e il Mago va in cassa integrazione.
In risposta a consolle e 68000 arriva finalmente il numero 18: tre medaglie d'oro per il buon vecchio 64, posta breve ma varia, le prime persecuzioni ispirate dagli ormai potenti e temibili redattori (martire del mese é Antonio de Giovanni), tre articoli grandi ed interessanti, una pubblicità in bianco e nero a pag. 15 e una infelice scelta di colori in copertina con la scritta gialla che non sta bene su un fondo verde.
E questo é tutto, come vedete avevo ragione, siete rimasti delusi, pazienza, non scriverò il libro "Zzap!: i miei primi 18 mesi".
Comunque, se mi pubblicherete la lettera lascio il numero di telefono per minacce e recriminazioni varie.

Alessandro Franceschi, Vimercate (MI)

HO PRESO L'AMIGA VIRUS

Ho 33 anni e un problema da risolvere non sono un ragazzino smanettone che mangia pane e computer tutti i giorni, anzi tuut'altro, dovete sapere che con il computer di mio figlio, ha 11 anni e vive con sua madre, mi limitavo a caricare i dischi dei giochi e a tentare di sopravvivere senza schiantarmi a terra (adoro i simulatori di volo e i giochi di strategia a proposito a quando una rubrica per i wargames). Ora vivo da solo e per passare il tempo mi sono comperato un Amiga 500 (Natale £)) con modulatore TV e scrigno con 20 programmi. Premetto che non ho caricato niente altro se non i dischetti originali.
All'improvviso lo schermo si é oscurato ed é apparsa la scritta "Something wonderful has happened your Amiga is alive!!! Some of your disks are infected by virus!!! The Mega-Highey SCA!!.
Ecco perché il computer non funzionava bene: caricava solo alternativamente i dischetti. Sono tornato dal rivenditore il quale me lo ha sostituito con un altro imballato dalla Commodore, non l'ho ancora usato per paura di infettare anche questo (il primo computer era collegato e in dimostrazione, possono aver usato dei dischetti non originali?).
Ultima cosa, visto che sono completamente a digiuno di computer e che le istruzioni del mio Amiga 500 sono in inglese, esiste qualche pubblicazione, libro che mi insegni ad usare il computer (fare copie di dischi, etc.). Scusate la mia ignoranza in materia, quasi mi vergogno, ma sono angosciato.

Pier Walter Fontana, Aosta

Il problema non sta nel computer, ma nei dischetti. Il virus della SCA si installa nel "boot block" ,il caricatore, dei programmi e rimane attivo fino allo spegnimento dell'Amiga infettando tutti i dischi che vengono introdotti. E' probabile che nel tuo caso i programmi anche se originali siano stati caricati dopo un disco infetto.Dopo un certo numero di passaggi (in genere 16) appare la famosa scritta.
Il virus contagia esclusivamente dischi contenenti programmi che non richiedono il caricamento del Workbench, quindi vanno esclusi dalle ricerche quelli che lo fanno e i dischi contenenti dati. Un sistema abbastanza sicuro d'icdentificazione consiste nel resettare il computer (premendo CTRL e le due A) e osservare il colore dello schermo: se diventa per qualche istante verde...
Le operazioni di decontaminazione sono abbastanza semplici.
A) Accendi il computer e carica il Workbench (venendo da una confezione sigillata dovrebbe essere nuovo di pacca).
B) Installa tutti i dischi della categoria a rischio usando il comando INSTALL DRIVE DF0.
Ci sono in circolazione dei programmi Kikstart modificati anti- virus che impediscono il caricamento del virus in memoria e dei programmi denominati Virus Killer che in pratica fanno la stessa operazione già descritta.
L'uso dei Kikstart anti-virus é particolarmente consigliata per evitare di dover ripetere la disinfestazione.
Per quanto riguarda la documentazione in italiano sull'Amiga il Manuale dell'AmigaDOS é pubblicato dalla IHT e costa 54.OOO lire.

VIRUS KILLER

Il virus, forse starà già per distruggere le collezioni di molti Amighisti: io sono salvo ora!
Poco tempo fa, dopo aver giocato con il mio Karaté Kid II, piratato dalla SCA, rispolverai Little Computer People. L'omino era molto strano, non voleva assolutamente obbedire e allora resettai e...
Ah! Il quadro era verde! (Io ero blu).
Avevo capito: indetti la quarantena!
Partii così per un viaggio tra i miei dischetti, e badaben bdaben, li classificai tutti con dei simboli: quelli col virus, quelli probabili, ecc. A operazione compiuta alzai un dischetto in aria e dissi: Per la forza di Virus Killer!
Sparai un sacco di INSTALL...
Ero salvo.
SCRATSH, eccolo: era Daniel (Karaté Kid II); aveva rotto lo schermo. Calcio volante, pugno, capriola, FORMAT: era la mossa vincente, un pò mi dispiaceva, ma era l'unica soluzione, la SCA aveva toppato!
Questa la storia, vera, ma leggermente (si fa per dire) modificata.
Non vuole essere neanche inutile, infatti, fra le righe, si possono trovare molti consigli utili per combattere il virus, ma ve ne sono altri:
1) Selezionare i dischi già acquistati con il metodo X.
2) Controllare i nuovi dischi usando lo stesso metodo
3) Usare Virus Killer, stando attenti a non rovinare il videogioco infetto distruggendo il suo caricatore.

Stefano Zanola, Cortefranca (BS)

ANDY CAPP

Mirrorsoft, cassetta L.18.000, disco L.25.000, joystick o tastiera. Per C64.

Andy Capp, il beone con la coppola, ha ancora una volta problemi economici. Gli hanno rubato il preziosissimo assegno del sussidio di disoccupazione e Flo, la sua tollerante consorte, gli chiede continuamente soldi. Andy ha una settimana di tempo per recuperare il suo assegno e fare dei soldi per togliersi Flo di dosso.

Uscito di casa, il nostro anti-eroe si ritrova nel suo familiare quartiere e può aggirarsi per le strade ed entrare nei luoghi pubblici, quali il pub, il commissariato e l'ufficio di collocamento.

Il lazzarone del Lancashire deve scoprire chi gli ha rubato l'assegno, raccogliendo quante più informazioni è possibile dai personaggi che incontra. Il povero vecchio Andy ha bisogno di un goccetto prima di interrogare i suoi amici: una visita al pub è quindi il primo appuntamento della giornata. Lo stato di ubriachezza di Andy è costantemente segnalato dall'"alcoolometro" che appare sotto lo schermo principale.

In effetti entrare nel pub può non essere così semplice: spesso l'oste aspetta Andy sulla porta per farsi pagare. Ma ci sono altre persone che gli rendono la vita difficile, soprattutto il poliziotto di zona.

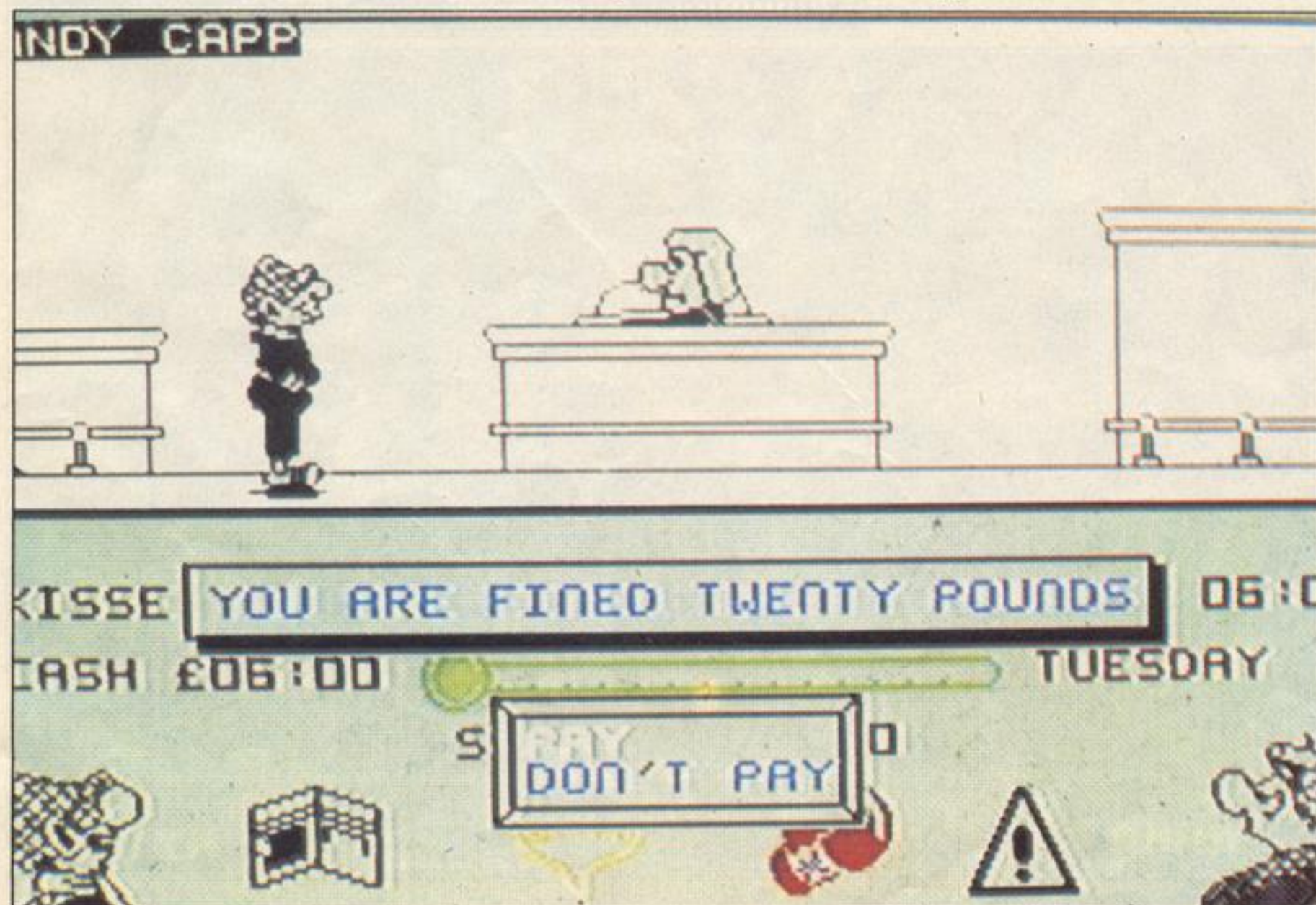
Se Andy si sente di dare una lezione a qualcuno può utilizzare l'icona a forma di guantone da boxe, situata in fondo allo schermo, per affrontarlo nella nobile arte del pugilato. Le scazzottate riducono rapidamente il suo livello alcoolico e quindi dovete trovare al più presto un pub! Se Andy esagera con le risse può ritrovarsi davanti al giudice con un bella multa da pagare. Deve anche fare attenzione a non perdere, nella colluttazione, il portafoglio.

Tutto ciò rende ancor più triste la situazione del povero Andy: per accrescere le sue scarse finanze può provare a beccare il cavallo vincente alla prossima corsa, con un po' di fortuna può scroccare qualcosa al bar o andarsene di soppiatto con la borsetta di Flo.

Se nessuna di queste cose gli riesce può sempre trovarsi un lavoro!

La grafica d'effetto di Andy Capp può facilmente sedurre l'ignaro giocatore. La caratterizzazione è di gran effetto e molto accurata e il gioco è ben rifinito, fino al cielo che si scurisce mano a mano che la sera si avvicina. Sfortunatamente la missione che il giocatore deve affrontare è difficilmente eccitante: Andy deve vagare per la città, parlare alla gente, trovar soldi e bere. All'inizio è abbastanza ironica e accativante ma i lunghi periodi di inattività fanno presto venire noia: il gioco diventa noioso come la vita di Andy. La ronzante colonna sonora non è certo d'aiuto e ciò è ancora più deprimente. Andy Capp è un giochino carino, che può piacere a molti ma non fatevi trarre in inganno dalla bella grafica e dalla fama del personaggio.

Leggo il fumetto di Andy Capp da anni e quindi ero curioso di vedere come sarebbe stato il gioco. Il verdetto? Beh, non è male. E' abbastanza facile entrare nel gioco anche se farne la mappa è parte fondamentale dell'azione in quanto è facile perdersi nel labirinto di strade tutte simili. La grafica è generalmente cupa e, anche se cattura lo spirito del fumetto, dopo varie partite mi ha lasciato un vago senso di depressione. L'intensa colonna sonora non fa che magnificare questa sensazione e, ben lontano dall'apprezzare il gioco, l'ho trovato abbastanza triste. Andy Capp è forse troppo simile alla vita che molta gente conduce quotidianamente da essere considerato divertente.

Dopo molti anni di divertenti strisce nelle pagine del Daily Mirror, la Mirrorsoft ha finalmente rilevato il nostro settentrionale preferito, coppola compresa, e l'ha immortalato sullo schermo di un computer. I programmatori hanno colto molto bene l'essenza del fumetto, creando tutta l'ambientazione di una desolata cittadina mineraria del nord. I personaggi sono eccezionali e l'animazione è semplicemente straordinaria. Ma, estetica a parte, l'azione di gioco tende presto a impallidire perché le azioni di Andy sono tutt'altro che eccitanti e si può gironzolare per la città per uno o due minuti senza incontrare anima viva e senza riuscire ad entrare nei palazzi. Gli effetti sonori sono assolutamente inadatti e si limitano a pochi colpetti e battute quando Andy gironzola qui e là. Né la colonna sonora, facoltativa, migliora minimamente la situazione. Agli avventurieri arcade può anche piacere ma, aficionados dell'azione, attenzione!

PRESENTAZIONE 87%
Facile sistema a icone con una sfilza di utili opzioni.

GRAFICA 86%
Ricorda molto quella del fumetto: i bellissimi personaggi si stagliano in fondali spartani ma di gran effetto.

SONORO 47%
Una misera interpretazione della sinfonia "New World" di Dvorjak ronza durante il gioco ma può essere tolta a favore degli effetti sonori sgradevoli e inadatti.

APPETIBILITA' 72%
Non è facile procedere nel gioco: istruzioni scarse e azione di gioco insulsa.

LONGEVITA' 58%
Fare la mappa e portare a termine il gioco è un lungo passatempo ma l'azione non invoglia a passarlo.

GLOBALE 69%
Una brillante incarnazione del personaggio del fumetto rovinata da un gioco sporadico e spesso noioso.

PLATOON

Ocean, cassetta L.18.000, disco L.25.000, solo joystick. Per C64, Spectrum, Amstrad.

✓ L'incredibile ed evocativo tie-in cinematografico della Ocean

Il gioco **Platoon**, basato rigorosamente sul film di Oliver Stone, vincitore del premio Oscar, segue le vicissitudini di cinque giovani americani nel loro tentativo di sopravvivere alla guerra del Vietnam. L'azione è divisa in quattro sezioni, ciascuna a rappresentare un diverso capitolo della storia.

La prima è un viaggio nella giungla vietnamita, nel quale il distaccamento cerca di trovare un villaggio dove c'è una base dei Viet Cong.

Platoon, il film, mi è piaciuto. Ero quindi curioso di vedere la versione binaria ufficiale della Ocean. Beh, sono contento di poter dire che è veramente brillante. I programmatori hanno fatto un ottimo lavoro, catturando fedelmente l'atmosfera del film. La trama del gioco segue rigorosamente quella del film e sono sorpreso di quanta parte di quella trama il giocatore possa reinterpretare. La prima sezione è una avventura dinamica a 100 schermi, seguita da una stupenda sequenza nei tunnel. Poi viene la sequenza del bunker e infine una disperata corsa attraverso la foresta fino allo scontro col sergente Barnes. Ciascuna sezione è sia impegnativa che entusiasmante e la giocabilità è stata equilibrata perfettamente così da consentire di progredire ad ogni nuova partita. La grafica e gli effetti sonori sono brillanti e rendono efficacemente la tetra atmosfera della giungla, così evidente nel film. Platoon è stupendo: un pietra miliare dei tie-in cinematografici e un metro con il quale giudicare quelli a venire.

I sentieri nella giungla sono pieni di trappole mortali pronte a scattare contro gli sfortunati soldati USA, i quali devono stare contemporaneamente attenti alla costante minaccia di agguati da parte dei Viet Cong.

Bisogna trovare una cassa di esplosivi per far saltare il ponte che il plotone deve attraversare. In caso che ciò non avvenga una grossa banda di Viet Cong prenderà alle spalle il plotone e lo annienterà.

Una volta al villaggio, una perquisizione delle capanne porta alla scoperta di una torcia, una mappa e una botola che porta al sistema segreto di tunnel sotterranei dei Viet Cong. Comincia qui la seconda parte che carica separatamente.

Nel sistema di tunnel, il plotone deve percorre il buio labirinto e recuperare una bussola e una cassa di bengala, vitali per completare la sezione successiva.

I tunnel sono popolati da guerriglieri Viet Cong che sbucano da ogni angolo o vengono fuori da pozze di acqua fangosa. Devono essere uccisi per evitare ulteriori perdite. Il sistema sotterraneo è pieno di stanze che contengono casse di provviste ed equipaggiamenti. Le casse possono essere aperte, ma spesso contengono delle trappole. . .

Trovata l'uscita del tunnel, parte il terzo capitolo: il bunker.

Qui, di notte, dentro una trincea, il plotone si trova ad affrontare un gruppo di Viet Cong.

Sparando i bengala si illumina il terreno circostante, evidenziando le *silhoutte* dei guerriglieri nemici, che devono essere uccisi prima che siano loro a far fuori voi.

Dopo aver sconfitto i Viet Cong, inizia l'ultima sezione, che è ambientata nella giungla. A seguito di un messaggio radio, il plotone viene a sapere che la zona in cui si trovano sta per venire bombardata col Napalm dalle proprie truppe, le quali hanno lasciato al plotone giusto il tempo per raggiungere una zona sicura. I soldati devono fuggire rapidamente affrontando i Viet Cong ed evitando trappole mortali e sbarramenti di filo spinato per arrivare al sicuro.

Diversi sentieri attraversano la vegetazione, molti dei quali sono in realtà dei vicoli ciechi e si riveleranno fatali.

Alla fine, i superstiti che riusciranno ad arrivare nella zona che si presume sicura troveranno una sola trincea, occupata però dal sergente Barnes, l'ufficiale che reputano responsabile per la mor-te del loro precedente ufficiale.

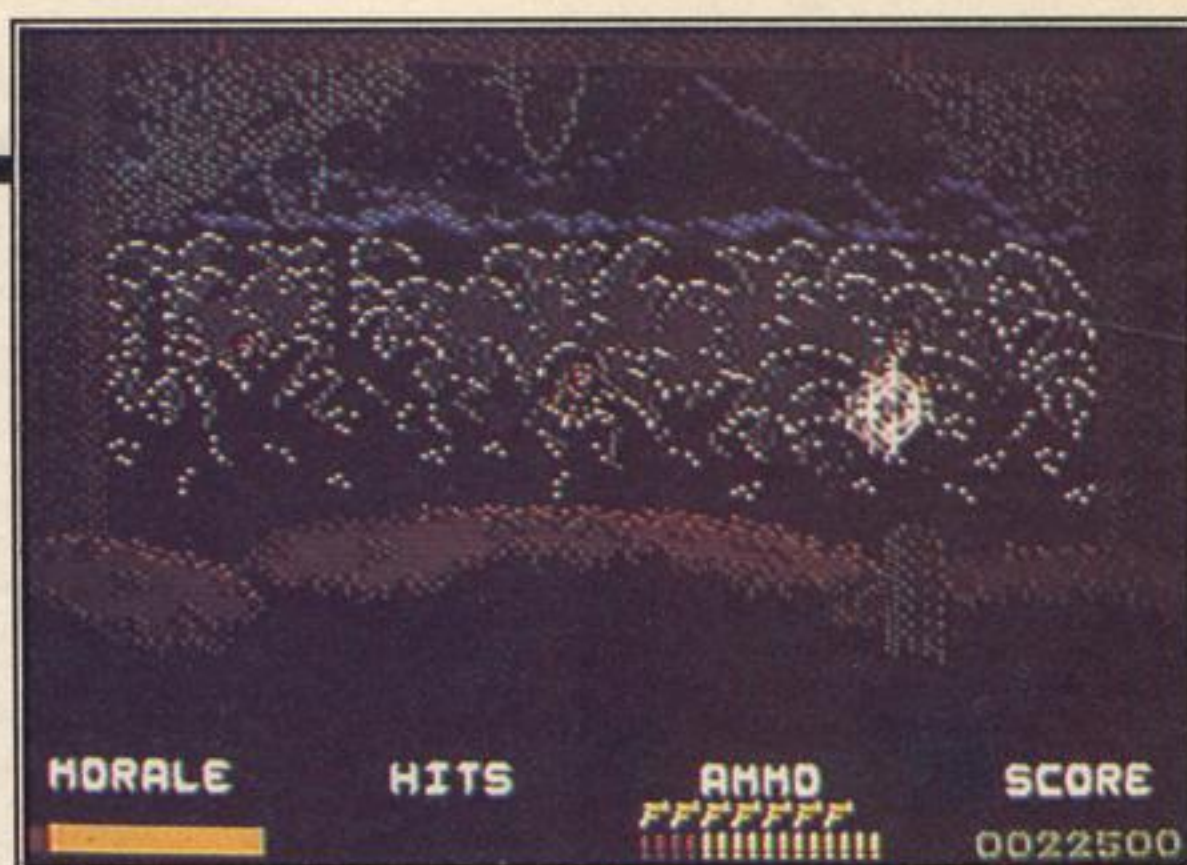
Per difendersi dalla loro ira, il sergente apre il fuoco contro di loro. Visto l'imminente bombardamento, l'unica possibilità per il plotone è di uccidere Barnes, colpendo con granate la trincea. Cinque granate devono centrare il bersaglio prima che il plotone possa andare a rifugiarsi nella trincea.

La confezione comprende un poster e una versione audio di "Tracks of My Tears" di Smokey Robinson, il tema musicale del film.

Un uomo del plotone ha trovato l'entrata del sistema di tunnel sotterranei

La labirintica sequenza della giungla di Platoon

La nervosa sequenza notturna: intrappolati in un bunker circondato dai Viet Cong ▲

All'interno del sistema di tunnel, trovate una cassa di approvigionamenti: sarà un trappola? ▼

Platoon è semplicemente il miglior tie-in cinematografico mai realizzato. Non c'è niente di vistoso od esagerato e il risultato è che l'atmosfera generata in ciascuno dei quattro livelli è stupenda. La grafica deliberatamente fosca dei tunnell viene spezzata dalla improvvisa apparizione di un soldato nemico armato di coltello o di fucile: uccidetelo subito o altrimenti un getto di sangue schizzerà sullo schermo: geniale! Ci sono tutti gli enigmi da risolvere e gli oggetti da trovare che un avventuriero dinamico potrebbe desiderare, ma avete appena il tempo per pensare, perché per la maggior parte del gioco siete impegnati ad uccidere il nemico prima che egli uccida voi. Questo gioco basterebbe già di per sé, ma in più c'è anche una bella confezione. Compratelo e siate certi di avere qualche week-end libero.

Un Viet Cong armato di coltello! Fatelo fuori

La Ocean ha lodevolmente tentato di ricreare la storia del film su formato computer e ci è riuscita, soprattutto nelle sezioni dei tunnel e dei bunker che sono cariche di tensione ed atmosfera. Con questo non voglio denigrare le altre sezioni, dato che tutto il gioco è ben fatto e ciscuna delle quattro sezioni vala la pena di essere giocata singolarmente. La grafica è ottima e l'animazione dei personaggi varia da OK ad eccellente, in particolare la sezione del tunnell, che ha dell'incredibile. Il realismo che pervade il gioco potrà suscitare qualche pronunciamento contrario, in base alla realistica descrizione delle scene di violenza. Io personalmente difendo latoon perché è uno dei pochi giochi in cui ti senti proprio che stai combattendo per la tua vita, non per la gloria. Un brillante titolo della Ocean: puoi quasi sentire l'odore della paura...

PRESENTAZIONE 94%
Rifinita e *user-friendly*, ma un po' rovinata dal necessario ma invadente multi-load. La confezione, completa di poster e cassetta audio, è stupenda.

GRAFICA 93%
Alcune sezioni superano di gran lunga le altre, ma lo standard è sempre molto alto.

SONORO 93%
Ciascuna sezione ha una diversa colonna sonora, tutte evocative ed adatte all'azione in corso.

APPETIBILITA' 88%
Per risolvere la prima sezione bisogna fare la mappa, ma l'azione è sufficientemente allettante da piacere ai più.

LONGEVITA' 92%
Le quattro sezioni dovrebbero mantenere l'interesse per un po' e vale la pena portare a termine il gioco.

GLOBALE 94%
Una superba simulazione di combattimento e il miglior tie-in cinematografico in circolazione. Da non perdere.

DEFLEKTOR

Gremlin Graphics, cassetta L.18.000, disco L.25.000, joystick o tastiera. Per C64, Spectrum.

Il nuovo gioco di logica della Gremlin è ambientato all'interno di un circuito ottico, per terminare il quale bisogna manipolare correttamente un raggio laser.
In ogni schermo c'è un generatore e un ricevitore laser che vanno collegati tra loro con un fascio continuo di luce. Per direzionare il raggio bisogna lanciarlo contro degli specchi. Alcuni di essi sono autorotanti, mentre altri, la maggior parte, si possono ruotare manualmente posizionandogli sopra un'icona lampeggiante, premendo il pulsante di fuoco e muovendo il joystick.
Ci sono altri strumenti che convogliano il percorso del raggio tra cui un refrattore che riflette il raggio con un'angolazione casuale e le fibre ottiche che trasferiscono il raggio da una parte all'altra dello schermo.
Ci sono anche degli ostacoli che hanno un effetto negativo sulla traiettoria del raggio: il sistema si surriscalda se il raggio entra in contatto con mine o blocchi di assorbimento, se viene riflesso su se stesso o ampliato esageratamente. La misura del surriscaldamento è rappresentata da una barra che si espande mano a mano che il raggio si surriscalda.
Per terminare un circuito bisogna distruggere tutte le cellule grigie e il costante consumo di energia impone un tempo limite entro il quale terminare ciascun circuito. C'è un modo allenamento, che consente di allenarsi con tre schermi a lentissimo consumo d'energia. E' così possibile far pratica senza preoccuparsi del punteggio.

I rompicapo/arcade sono cosa rara: Zenji, Split Personalities e ora Deflektor sono gli unici esempi di rilievo di un genere purtroppo poco praticato. L'azione di gioco è molto semplice ma incredibilmente coinvolgente: sono rimasto stupito da quanta concentrazione è necessaria per dirigere il raggio per lo schermo senza surriscaldare il laser. L'unica mia riserva è che è noioso dover continuamente passare per i livelli più bassi per arrivare a quelli più alti: un selettore di livello sarebbe stato molto meglio. Ma questo è l'unico appunto. Deflektor è molto piacevole e offre un passatempo originale e gratificante.

L'ultimo nato della grande famiglia dei successi della Gremlin prende il tema di Rebel e lo migliora terribilmente. L'azione di gioco in apparenza è molto semplice e gli schermi sono molto ben disegnati: sembra che ci sia sempre una cellula che non si può raggiungere! Le prime volte mi sono molto divertito a giocare ma, dato che bisogna passare di schermo in schermo, vi ritrovate a giocare i livelli più bassi come un automa, una volta dopo l'altra: non cambiano mai, quindi la tattica è sempre identica. Avrei preferito qualcosa, come una password, che consentisse l'accesso agli schermi più elevati, ma questa è l'unica riserva. Se sopportate questo inconveniente, Deflektor è decisamente un valido acquisto.

Deflektor ha una presentazione d'alto livello e un'azione di gioco piacevolmente semplice. Nonostante l'apparente mancanza di difficoltà una volta che vi inserite nei circuiti l'azione diventa strizzacervello e richiede una buona prontezza di riflessi e una buona capacità di analisi angolare. Su una grafica chiara (anche se basilare) il sonoro è di altissima qualità con una melodiosa musichetta dei titoli e dei begli effetti laser. Sembra che il revival dei rompicapo sia ben rappresentato da Tetris e, ora, da Deflektor. Se volete un'azione coinvolgente questo gioco è molto stimolante e molto originale rispetto ai normali spara-tutto.Provatelo.

Qualcosa su cui riflettere: l'insolito rompicapo logico della Gremlin.

PRESENTAZIONE 70%
Sistema di comando confortevole, gioco abbastanza raffinato.

GRAFICA 73%
Il raggio laser è d'effetto, rapido e credibile, i fondali sono semplici ma adeguati.

SONORO 80%
Melodiosa colonna sonora di Benn Daglish e effetti sonori molto appropriati.

APPETIBILITA' 82%
Facile da usare, interessante e stimolante da giocare.

LONGEVITA' 75%
Ci sono molti circuiti ma, una volta terminati un paio di volte, non si è molto invogliati a ricominciare.

GLOBALE 81%
Un eccellente rompicapo che richiede riflessi pronti e un po' di strategia.

FLYING SHARK

Firebird, cassetta L.18.000, disco L.25.000, solo joystick. Per C64.

In questa conversione del coin-op della Taito, **Flying Shark**, il giocatore si trova al posto di comando di un caccia classe *Flying Shark*.
Sorvolando il territorio nemico a scorrimento verticale, il giocatore deve affrontare le squadriglie di caccia nemiche che arrivano dall'alto dello schermo, sparando nugoli di proiettili contro il caccia solitario. Ad aumentare la confusione ci sono le installazioni a terra: carri armati e postazioni di fuoco.
Lo Shark è dotato di un cannoncino, con riserva di proiettili illimitata, e di tre smart bomb che, esplodendo a distanza di sicurezza dall'aereo, eliminano tutti i nemici che sbarrano il suo cammino. Sul lato destro dello schermo sono indicati il numero di smart bomb e di vite rimaste e il punteggio.
Per accrescere l'armamento dell'aereo, bisogna raccogliere i simboli volanti che appaiono dopo la distruzione di certe ondate di attacco e che rappresentano cannoncini, bombe e aerei supplementari a seconda del colore del velivolo abbattuto.
Si guadagnano dei punti per ogni nemico abbattuto e, in base al punteggio accumulato, si vincono aerei supplementari fino a un massimo di nove. Un ulteriore incentivo è rappresentato da un sostanzioso bonus, che si può guadagnare con la distruzione totale delle formazioni nemiche e che è rappresentato dalla scritta lampeggiante "one up".
In tutto bisogna superare cinque livelli che vengono caricati separatamente. L'opzione "continue" consente di rigiocare i livelli superiori senza dover ricominciare ogni volta dall'inizio.

La versione arcade sfoggia una grafica carina ma non si può dire che sia il gioco più stimolante che esista. Nella versione per Commodore la grafica si è persa e resta solo uno spara-e-fuggi a scorrimento verticale come tanti altri. Fin dall'inizio il gioco è molto difficile e, non appena raggiungete il terzo livello, i nemici, sia a terra che in aria, diventano terribilmente aggressivi. L'aereo è un po' lento ed è quindi difficile evitare i colpi e, inoltre, non mi piace che bisogna percorrere un quarto dello schermo prima che il paesaggio cominci a scorrere. Flying Shark non è una brutta conversione, ma come gioco in sé stesso non ha niente di nuovo o eccitante da offrire.

Oddio, mi sembra che siamo ancora di fronte alla sindrome di Baracca. E' pieno il mondo di spara-e-fuggi a scorrimento verticale nei quali il giocatore veste i panni un intrepido pilota in guerra contro installazioni e aerei nemici: perché farne un altro? Graficamente il gioco è bello, l'aereo sfreccia su un paesaggio dettagliato che scorre con fluidità. Il livello di difficoltà è molto alto; i carriarmati e gli aerei nemici sparano proiettili dappertutto e, all'interesse iniziale, subentra presto la frustrazione: ondata dopo ondata i cattivi vi fanno proprio perdere le staffe. Ci sono tutti gli ingredienti di un buon spara-e-fuggi, ma sembra che i nemici se la passino molto meglio di te.

In redazione è arrivato, scorrendo verticalmente, un altro difficile spara-e-fuggi: va a unirsi ai suoi consimili Hades Nebula, Vengeance, Blazer e via dicendo. Graficamente il gioco è ragionevole (anche se alle volte degli aerei verdi passano sopra un prato verde confondendosi completamente col fondale) e le mie orecchie non sono del tutto fuori uso ma, mi spiace dirlo, Flying Shark sembra, più che altro, una gara di autocontrollo. Il gioco è molto difficile e molto frustrante: siete costantemente assaliti da stormi di velivoli nemici che attaccano in modo snervante e con una precisione mortale. Flying Shark offre una certa sfida ma è difficile ottenere soddisfazione, e il prezzo per ottenerla è un bel po' di pazienza.

Proprio quando pensavate che era sicuro tornare a volare... Flying Shark

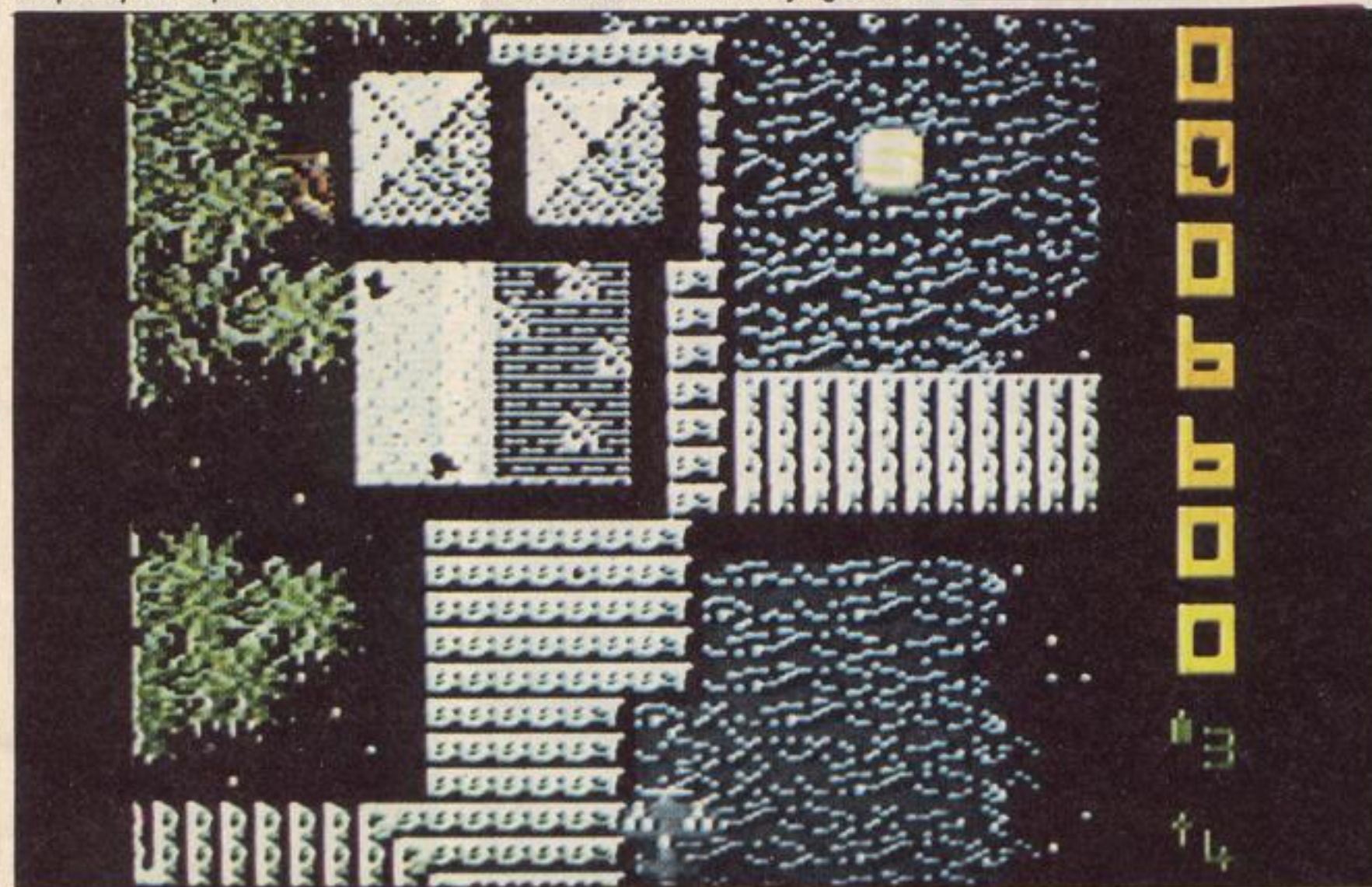
PRESENTAZIONE 69%
Scadente schermo dei titoli e niente opzione restart. L'opzione "continue" ripaga del pessimo multi-load.

GRAFICA 79%
Fondali colorati ma un po' statici, buona animazione e *scrolling* fluido. Gli sprite sono adeguati sia nella grafica che nel movimento.

SONORO 70%
La colonna sonora è bella ma i *jingle* di fine gioco, anche se innocui, sono scadenti.

APPETIBILITA' 60%
Il livello di difficoltà iniziale è un grosso ostacolo.

LONGEVITA' 57%
L'abilità consente di progredire ma è una cosa lenta e difficile.

GLOBALE 63%
Uno spara-e-fuggi molto difficile e poco stimolante.

PSYCHO SOLDIER

Imagine, cassetta L.12.000, disco L.15.000, joystick o tastiera. Per C64, Spectrum.

Ancora una volta la voluttuosa Athena è stata risucchiata, attraverso il tempo e lo spazio, in un mondo lontanissimo dal suo. Trovandosi in una realtà alternativa, nella quale i demoni governano sugli umani, decide, per liberare i suoi compagni dall'oppressione, di cercare il crudele Despota e di eliminarlo.

La missione si svolge in una città desolata, su un fondale a scorrimento orizzontale. Il paesaggio si estende su sei livelli, ognuno di trenta schermi. Athena si apre la strada con la forza e passa, a seconda della situazione, da uno all'altro dei quattro "piani", disposti uno sopra l'altro, che attraversano lo schermo.

Il suo cammino è ostacolato da blocchi di cemento e dagli scagnozzi del Despota, ai quali può sparare col laser. Il suo arsenale comprende anche una riserva limitata di bombe che si lanciano con la barra spaziatrice.

Si può aumentare l'energia dei laser e delle bombe raccogliendo le icone che appaiono occasionalmente quando si distruggono i blocchi di cemento.

Le bombe hanno caratteristiche diverse, contraddistinte dal colore della barra che si trova in fondo allo schermo. Sempre sullo schermo, è anche segnalato il numero di bombe che si possiede.

Per aumentare le sue possibilità di successo, Athena può distruggere la sfera che appare di tanto in tanto, trasformandosi così in un Drago che può incenerire le difese del Despota.

Alla fine di ogni livello, per proseguire, bisogna radere al suolo il palazzo che ostruisce il cammino. Solo quando è ridotto a un cumulo di macerie si carica il livello successivo.

Nel sesto livello c'è il diabolico Despota: per terminare la missione bisogna distruggerlo con una serie di colpi ben assestati.

Ho sempre pensato che il gioco da bar Psycho Soldier fosse orrendo e sfortunatamente è stato convertito per il 64 armi e bagagli compresi. L'azione di gioco non è niente di speciale: una specie di platform game molto semplice con rudimentali sfumatore da spara-e-fuggi. Noiose inezie:Athena che non riesce a girarsi abbastanza velocemente e che risponde molto lentamente ai comandi del joystick; e poi, quando si carica un livello, l'azione si interrompe... e riparte immediatamente. Perché la azione non aspetta a partire che sia premuto il pulsante di fuoco? E' un mistero. Ogni livello richiede un tempo abbastanza lungo di caricamento e così siete costretti a star lì seduti a guardare il computer. Gli appassionati di Psycho Soldier possono trovare l'azione piacevole, ma non credo che valga lo stesso per tutti gli altri.

La dea più amata è ritornata: Athena, giustiziera dei torti, amica degli animali e terrore di tutti i cattivi. L'azione di gioco è scadente e condurre la lentissima Athena per i vari schermi è molto difficile e frustrante: spesso uno sprite nemico schizza fuori dal lato dello schermo senza darvi nessuna possibilità di reagire. Il sonoro consiste in un piacevole, anche se stucchevole, motivetto (che personalmente non trovo si adatti a un genere di gioco picchia e ammazza) e la grafica è abbastanza colorata, ma nel complesso non l'ho trovato particolarmente divertente.

Dopo il debutto non certo entusiasmante di Athena, speravo in qualche cosa di più da questo seguito. Sfortunatamente l'azione di gioco ricorda molto il predecessore che consisteva in un semplice raccogli-tutto-e-spara. L'azione non raggiunge mai l'apice e si mantiene sempre a un sostenuto livello di difficoltà. Anche la grafica è desolata e il guardare lo stesso fondale scorrere lentamente fa svanire qualunque interesse. Anche il rilevamento di collisione è difettoso: spesso i colpi del laser di Athena sfrecciano attraverso oggetti e creature senza fare alcun danno. Se volete un'azione lenta e frustrante questo gioco fa per voi.

PRESENTAZIONE 59%
Se si eccettuano un modo di pausa e un'opzione per la tastiera, la presentazione è abbastanza standard. Il multiload è lento.

GRAFICA 62%
Gli sprite animati in modo troppo semplice si muovono su dei fondali squallidi ma ben disegnati.

SONORO 60%
Colonna musicale ed effetti sonori mediocri.

APPETIBILITA' 62%
E' frustrante fin dall'inizio e l'azione non è travolgente.

LONGEVITA' 51%
Sei livelli impegnativi privi di varietà.

GLOBALE 57%
Una mediocre conversione di un gioco arcade non eccezionale.

HUNTER'S MOON

Thalamus, cassetta L.18.000, disco L.25.000, solo joystick. Per C64.

Il coloratissimo e psichedelico sparatutto spaziale di Martin Walker

L'astronave Hunter si è avvicinata troppo ad un buco nero ed ora il giocatore si trova ad essere trasportato in un differente settore della galassia, in una strana regione piena di alveari cellulari, abitata da cellule operaie e governata da luccicanti cellule stellari. Per tornare a casa c'è una sola cosa da fare: attraversare l'intero sistema alieno e ritornare al buco nero.

Il sistema è diviso in livelli, ciascuno dei quali contiene fino a tre cellule stellari. Una cellula lampeggia non appena l'Hunter entra nel livello e, se questi riesce a catturarla entro otto secondi, rilascia delle coordinate di spazio circolare. Se il giocatore cattura quattro cellule lampeggianti entro il tempo limite, passerà al successivo e più difficile sistema. Se il tempo limite scade prima che abbia catturato le cellule lampeggianti, il giocatore dovrà catturare tutte le cellule stellari di quel sistema prima di poterlo abbandonare.

Ciascuna cellula stellare è circondata da un'alveare mortale, che bisogna distruggere a colpi di laser per poter arrivare alla cellula. Ad ogni modo, l'alveare viene continuamente tenuto sotto controllo e ricostruito dalle cellule operaie che ne attraversano le strutture.

Sono sempre pronto ad entusiasmarmi per uno spara-e-fuggi, soprattutto quando è bello, innovativo e impegnativo come questo. La struttura di gioco è insolita e richiede per sopravvivere un misto di riflessi pronti, pensiero laterale, coordinazione e abilità nello sparare. Anche se andare avanti è difficile, l'azione è molto, molto gratificante e vi fa venir voglia di ritornare a giocarci. La grafica è superlativa, con un incredibile uso del colori e gli effetti e gli sprite sono semplicemente incredibili: i disegni psichedelici tra le varie ondate nel modo "Fuori Servizio" sono favolosi. Anche il sonoro è eccellente e l'intero programma è presentato in modo superbo. Martin Walker deve aver usato tutta la sua immaginazione per programmare Hunter's Moon: compratelo e divertitevi.

Le cellule operaie sono invincibili e se vengono in contatto con l'astronave ne causano la distruzione. Emettono anche delle spore altrettanto mortali. L'Hunter ha tre scudi che offrono protezione contro le spore, ma sono efficaci solo per un livello.

Tra un sistema e l'altro c'è uno schermo bonus nel quale il giocatore protegge l'Hunter dalle cellule che lanciano spore contro di lui. Uno scudo extra viene conferito al giocatore appena entra nellIo spazio circolare e l'eliminazione di tutti i nemici fa gudagnare al giocatore un'altra astronave.

Durante il gioco si può accedere ad un menù a discesa che consente di cambiare il motore (ve ne sono tre e ciascuno offre un diverso modo di controllo), alterare il colore dell'astronave e dare inizio all'addestramento per lo spazio circolare, che avvia un *light-show* controllabile di disegni psichedelici in stile **Colourspace**.

J.R

Dev'essere stato difficile riuscire replicare i primi titoli della Thalamus prodotti da Stavros Fasoulas, ma con Hunter's Moon, Martin Walker è riuscito a produrre un gioco di qualità. La grossa appetibilità iniziale sta tutta nella grafica, che è molto efficace,nonché un piacere da guardare: specialmente nel modo addestramento. L'uso dei colori è stupendo: a volte sembra che il 64 stia gestendo più sfumature di quanto sia possibile in realtà! Sono rimasto sorpreso anche dalla velocità con cui si muovono gli oggetti: il sub-gioco dello spazio circolare è semplicemente frenetico! La struttura di gioco è abbastanza semplice,ma ciascun livello richiede una strategia leggermente diversa: nei livelli superiori non bisogna solo sparare ma anche affrontare labirinti ed enigmi. Hunter's Moon è presentato meravigliosamente (anche se le istruzioni sono un po' carenti) e dovrebbe impegnarvi a lungo.

Colpite le cellule per catturare le cellule stellari lampeggianti

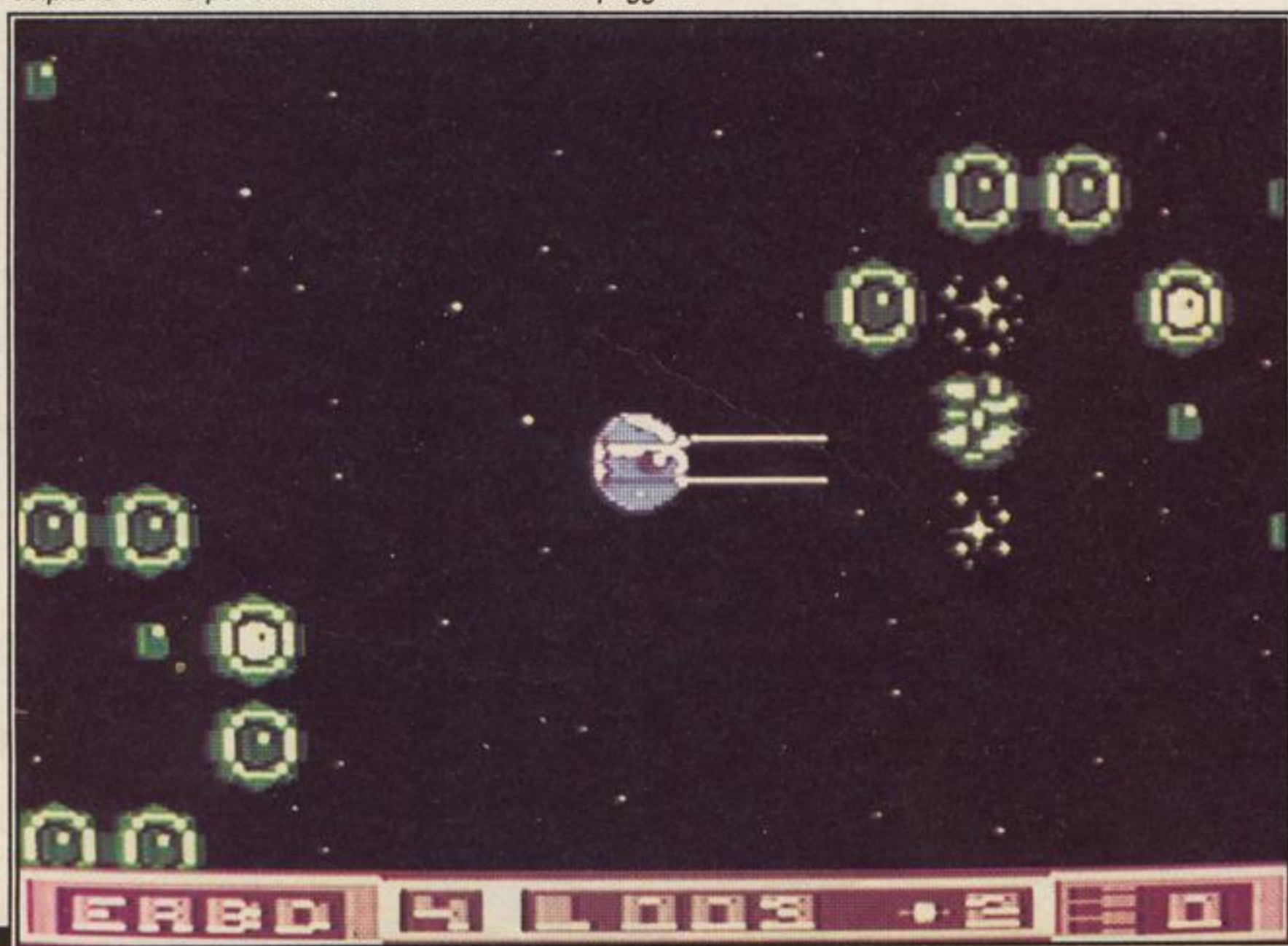
PRESENTAZIONE 92%
Un'enorme lista di opzioni e una superba presentazione. Le istruzioni, però, sono un po' confusionarie.

GRAFICA 96%
Stupende costruzioni cellulari con uso superlativo dei colori.

Grande motivo dei titoli con alcuni effetti sonori evocativi.

APPETIBILITA' 88%
All'inizio il gioco è difficile, ma il modo di controllo può essere modificato a vostro piacimento e la spinta a continuare è forte.

LONGEVITA' 89%
Un mucchio di divertimento a lungo termine, con 128 livelli da superare.

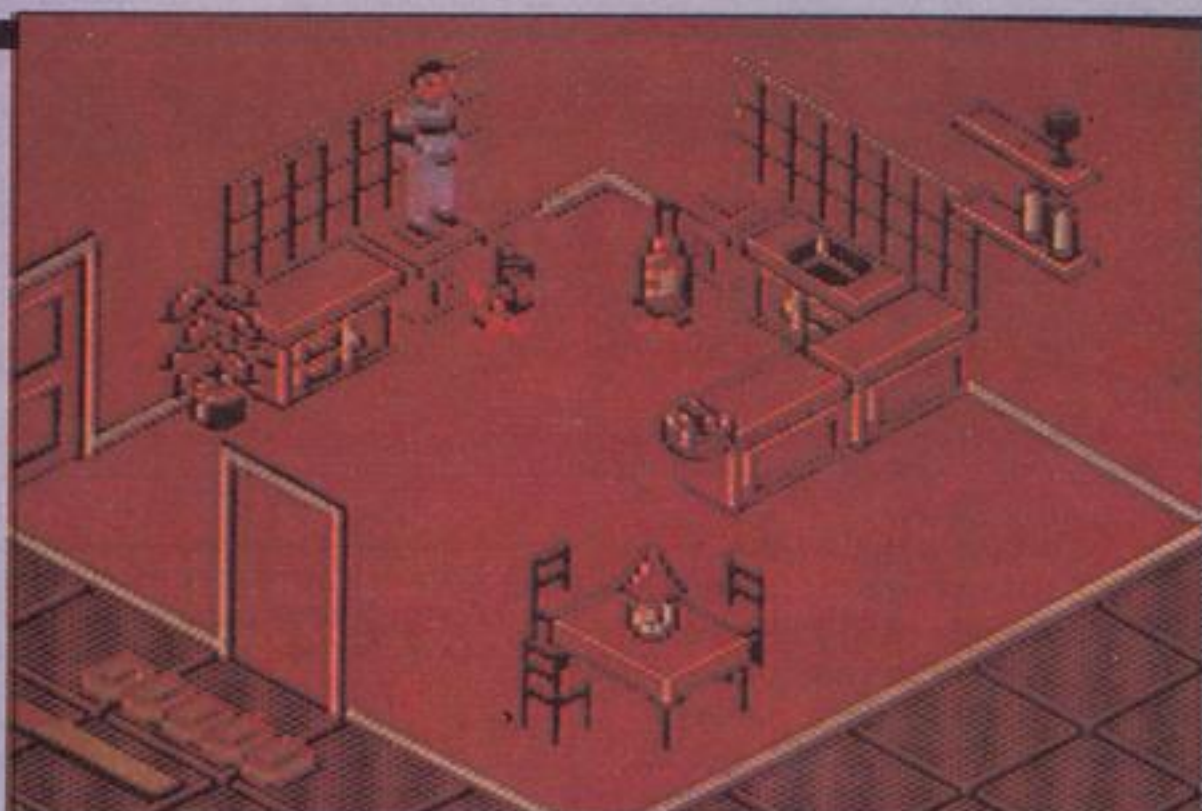
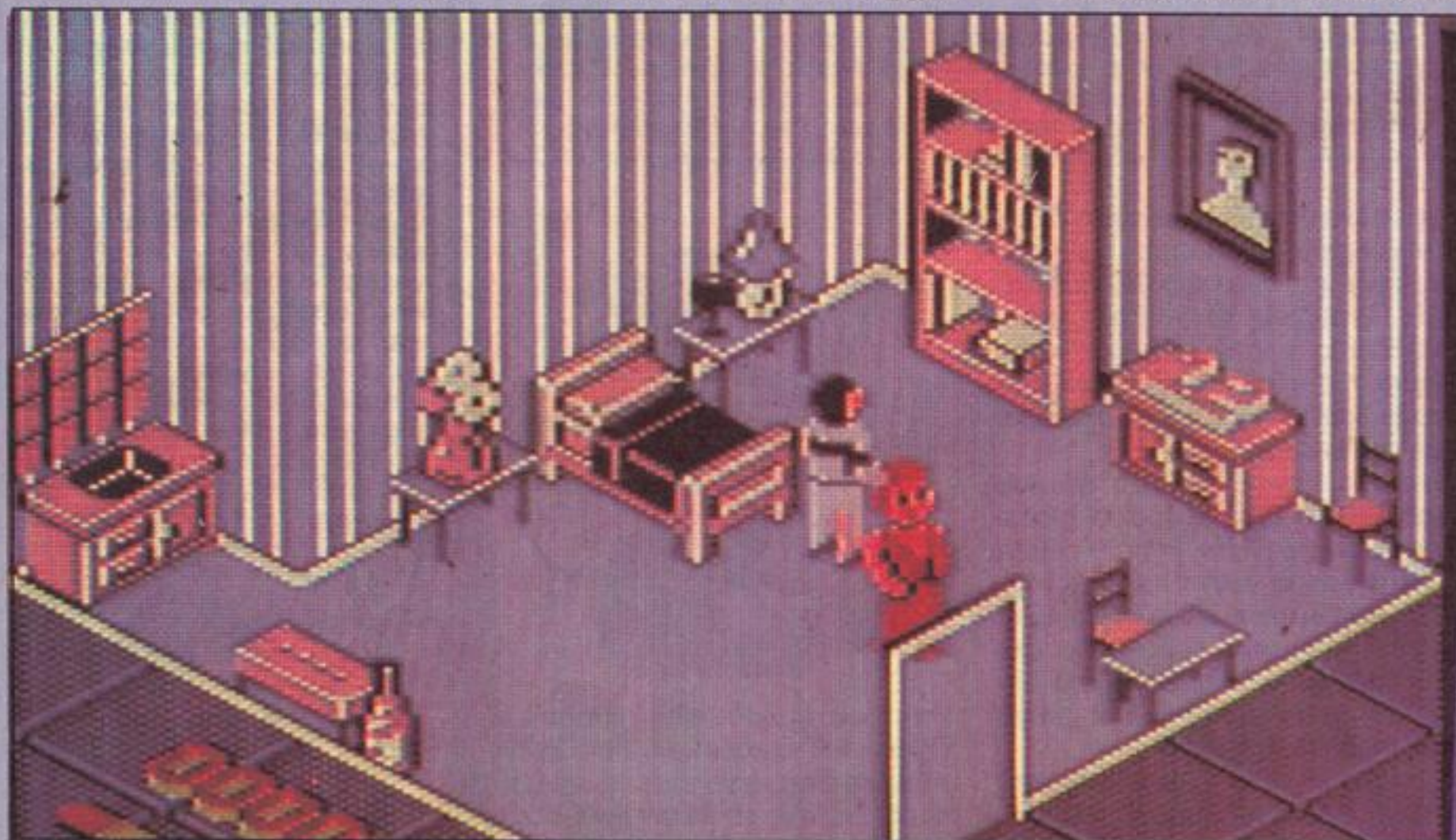
GLOBALE 92%
Un insolito spara-e-fuggi con enigmi che potrà non piacere a tutti, ma che è comunque raccomandato.

INSIDE OUTING

The Edge, cassetta L.18.000, disco L.25.000, joystick e tastiera. Per C64.

Il vecchio Crutcher è morto ed ora la vedova vive da sola nella vecchia villa sulla collina. Lady Crutcher dovrebbe essere ricca sfondata, ma il problema è che il suo ex-marito non si fidava delle banche e ha nascosto le sue ricchezze nella villa.

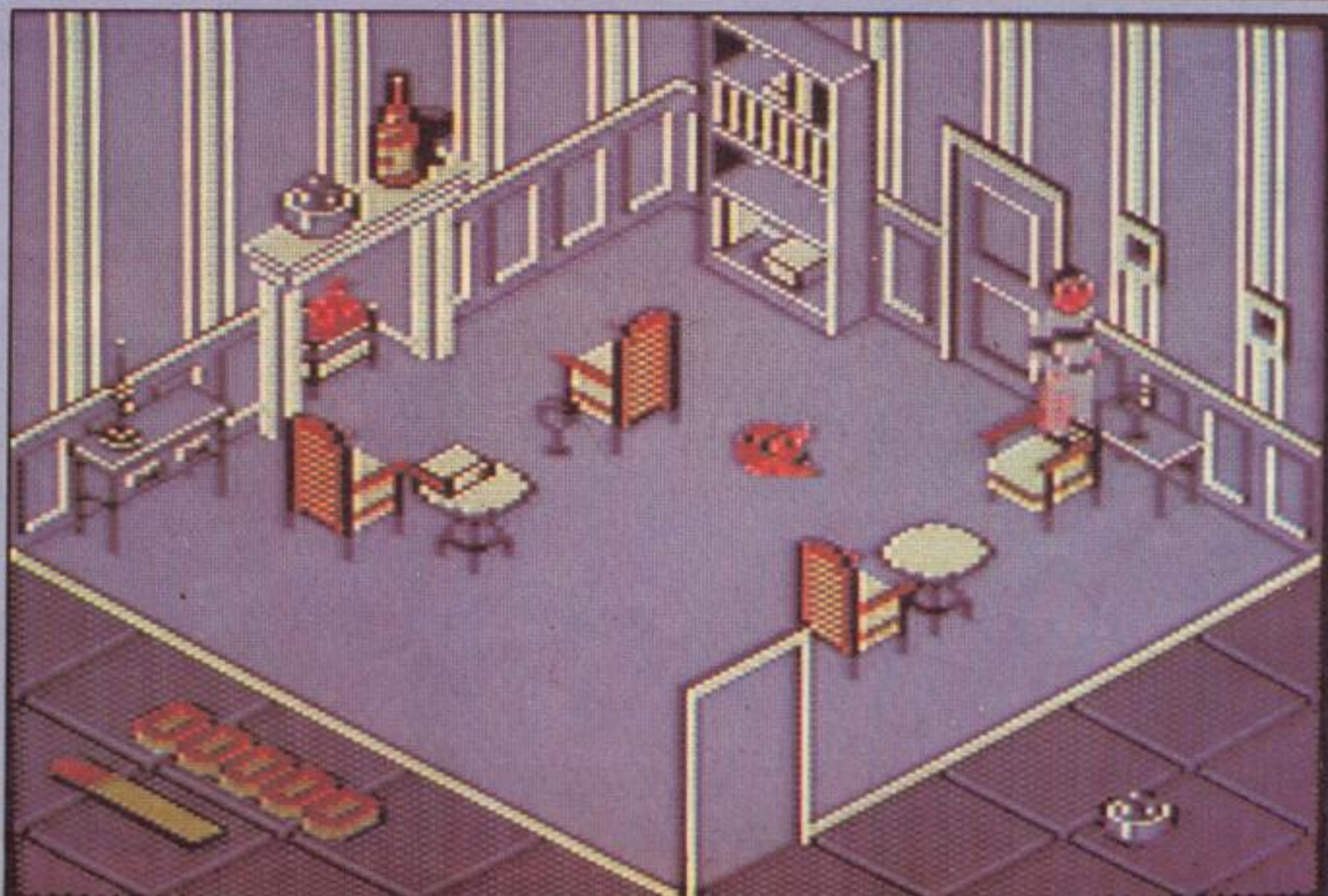
Il giocatore veste i panni di un mago del crimine invitato alla villa dalla vecchia signora per trovare i gioielli nascosti.

Vedendo la possibilità di intascarsi qualche gioiello, egli accetta la strana proposta...

L'azione è visualizzata in prospettiva isometrica tridimensionale. I mobili e gli oggetti nelle stanze possono essere spostati spingendo o tirando. Alcuni piccoli oggetti

▲ *A giudicare dalla quantità di bottiglie si direbbe che il vecchio Crutcher fosse un alcoolizzato*

▲ *La caramellosa camera da letto di Lady Crutcher*

Gli arcade adventure in 3D in circolazione non sono molto pregevoli, Head Over Heels e Nosferatu sono due rare eccezioni. Questo nuovo gioco della Edge riequilibra la bilancia e rappresenta una coloratissima (anche se in un modo un po' pacchiano) avventura. La velocità di movimento è abbastanza rapida e le nuove locazioni sono disegnate in fretta. L'effetto 3D è molto efficace e gli oggetti e i mobili sembrano proprio esistere "dentro" le stanze. Ho comunque qualche dubbio sulla longevità del gioco: gli enigmi sono spesso della stessa natura e comunque sono tutti piuttosto difficili. Raccomandato ai soli avventurieri stagionati.

E' un po' di mesi che il genere arcade adventure è un po' stagnante e Inside Outing è proprio una boccata d'aria fresca. L'azione è visualizzata con una prospettiva isometrica 3D che ricrea un convincente effetto di tridimensionalità. I colori usati per i fondali e gli oggetti o mobili sono però un po' troppo vistosi. Il personaggio principale si muove in modo naturale e può interagire con un incredibile numero di oggetti, dando così una sensazione di libertà d'azione. Per risolvere gli enigmi ci vuole un bel po' di pensiero laterale e vi ci vorrà un po' per trovare il primo gioiello. Anche se andare avanti è difficile, l'azione rimane sempre avvolgente e trovare i gioielli è veramente gratificante. Inside Outing è un gioco seducente e se siete un avventuriero arcade dategli un'occhiata.

▼ *E' proprio una casa bella grande*

possono essere presi e usati per creare un piedistallo grazie al quale arrivare ad altezze prima inaccessibili.
Dodici gemme sono nascoste nella casa: devono essere recuperate singolarmente e portate a Lady Crutcher, che attende nella sua camera da letto.
Il compito è reso più difficile dalla presenza dei falliti esperimenti del vecchio Crutcher: canarini giganti e topolini mutanti vi ostacolano, drenando la vostra energia, indicata da una barra decrescente. Avete una sola vita, quindi persa quella il gioco è "over".
Solo dopo aver ritrovato tutte e dodici le gemme potrete uscire da Villa Crutcher.

The Edge sta riguadagnando credito. Il mese scorso RISK e adesso Inside Outing. All'inizio, l'incapacità di progredire mi aveva demoralizzato, ma poi ho scoperto alcuni dei pregevoli dettagli che i programmatori hanno inserito nel gioco, quali, ad esempio, i punti bonus regalati quando si prende il telefono appena suona. Quando ho trovato il primo gioiello ho cominciato a capire due cose: primo, il gioco ha molto spessore; secondo, mi stava iniziando a piacere. La lentezza dell'azione sminuisce un po' la giocabilità e lo stesso dicasi della difficoltà imposta dall'accanita precisione dei topi e dei canarini. Tutto sommato lo raccomando, soprattutto agli aficionados di arcade adventure.

PRESENTAZIONE 64%
Istruzioni volutamente scarse, utili opzioni di pausa e restart, ma la mancanza della funzione save è frustrante.
GRAFICA 81%
Fondali e sprite efficaci, rovinati un po' dalla scelta dei colori un po' troppo pacchiana.
SONORO 62%
Motivo dei titoli discreto ma pochi effetti sonori.
APPETIBILITA' 80%
La voglia di esplorare è grande, anche se i primi tentativi non dureranno a lungo.
LONGEVITA' 83%
E' pieno di stanze da segnare su una mappa, misteri da scoprire e gemme da trovare.
GLOBALE 85%
Un arcade adventure difficile ma piacevole.

I, ALIEN

CRL, cassetta L.18.000, disco L.25.000, joystick o tastiera. Per C64.

A causa di una guerra nucleare, tutto il bestiame della Terra si è estinto prematuramente. Per sfamare la popolazione sopravvissuta si decide di esplorare la galassia in cerca di nuove fonti di proteine.
Una di queste astronavi terrestri ha catturato un piccolo alieno che decide di fuggire cercando di raggiungere una vecchia capsula di fuga nascosta nel sottosuolo del suo pianeta natale. Il giocatore veste i panni del piccolo alieno, il quale deve fuggire dall'astronave, attraversare la superficie del pianeta e raggiungere le fognature che conducono alla capsula.
L'alieno inizia la sua fuga verso la libertà all'interno dell'astronave. Il piccolo animale deve superare l'intricata serie di corridoi del velivolo muovendosi di ponte in ponte utilizzando un sistema di teletrasporto basato su codici colore.
L'astronave brulica di nemici che, al contatto, riducono l'energia dell'alieno fino al fatale livello zero. Sparare alle varie creature produce effetti differenti: alcune rilasciano dei cristalli energetici che vanno raccolti per rifornire le proprie scorte d'energia, i mutanti perdono pezzi di carne acida che fanno aumentare la potenza di fuoco e i "trasmettitori' fanno diventare verde l'alieno e invertono i comandi.
Per l'astronave circolano Inoltre, dei prigionieri vengono spostati da un punto all'altro dell'astronave grazie a delle "trans-cellule", una specie di camicia di forza che impedisce la fuga. Se si tocca una di queste bardature si libera il prigioniero e, se se ne liberano dieci, l'alieno vince una vita extra. Ma bisogna fare attenzione perché sparando contro le trans-cellule si uccide anche il prigioniero.
Per fermare l'alieno, sulla astronave è stata installata una bomba a orologeria che va dissinnescata prima che il timer raggiunga lo zero. Una volta trovato il pannello di controllo, l'alieno può cercare l'uscita per il livello successivo.

Fin dall'avvento di Visitors è di moda ambientare gli arcade adventure in astronavi, con un sacco di sparatorie, morti e cattivi. I, Alien è un altro della serie e, a parte qualche disegno fantasioso, non ha niente che lo distingua dagli altri. Giocare è abbastanza complicato, diversi alieni provocano diverse reazioni e molto spesso è necessario sparare e saltare con molta precisione. Per di più, la sfida della bomba a tempo e dell'energia che diminuisce aggiunge difficoltà all'azione, che già parte a un livello di difficoltà molto alto. Il sonoro è abbastanza mediocre e nel complesso l'azione di gioco non è niente di speciale. Se volete un gioco che non aggiunga niente a quanto è stato già detto e fatto, comperatelo.

Mi sono abbastanza divertito a giocare a I, Alien anche se è difficile pensare che possa rappresentare qualcosa di nuovo nel mondo del gioco elettronico. Rispetto agli standard degli arcade adventure è abbastanza insolito e ben realizzato. I fondali sono colorati senza essere troppo vistosi e gli sprite non sono né fuori luogo né travolgenti. Per progredire è più importante farsi una mappa che essere abili in quanto evitare gli ostacoli e le creature nemiche è abbastanza difficile (a causa soprattutto dell'imperfetto rilevamento di collisione). Le istruzioni non spiegano molto bene il funzionamento dei teletrasporti, che in effetti consentono di accedere a più di un ponte, mentre l'esatto modo per passare al livello successivo è un mistero. Quindi fate attenzione se lo comperate.

PRESENTAZIONE 57%
Le istruzioni sono carenti e non ci sono opzioni salvo quella restart.
GRAFICA 58%
Fondali colorati con una schiera di insulsi sprite.
SONORO 46%
Musichetta dei titoli insignificante e alcuni striduli effetti sonori durante il gioco.
APPETIBILITA' 55%
Fin dall'inizio è necessario farsi una mappa e questo innervosirà non pochi giocatori.
LONGEVITA' 58%
Avanzare è difficile e ciò dovrebbe costituire una sfida per gli amanti dell'azione.
GLOBALE 62%
Un arcade adventure nella media e abbastanza divertente.

Il piccolo alieno sculetta verso la libertà

NINJA HAMSTER

CRL, cassetta L.18.000, disco L.25.000, solo joystick. Per C64.

Proprio quando i picchia-duro stanno tramontando, la CRL ha pubblicato un gioco di combattimento semi-serio intitolato **Ninja Hamster**.

Non capisco perché la CRL ha pubblicato questo gioco: ci sono così tanti picchiaduro in vendita, molti dei quali di altissima qualità, che questo mediocre tentativo si inabissa senza lasciar alcuna traccia. I due personaggi sono sprite monocromatici trasparenti che si scontrano uno con l'altro quando sono vicini: nella massa di pixel neri non si riesce neanche a capire che mosse stanno eseguendo. L'unico elemento redentore del gioco è la colonna sonora, un motivetto orientale che forse è la miglior colonna sonora mai usata dalla CRL. Ciò nonostante non posso raccomandarlo.

Anche se il boom del picchiaduro è un po' superato, la CRL ha pubblicato ugualmente questa versione con la speranza di catturare quella piccola parte di mercato ancora disponibile. In sé stessa può anche essere una buona idea e, dalla confezione, siete quasi portati a crederlo un gioco divertente. Sfortunatamente il gioco è una vera e propria faticaccia e l'unica cosa che fa ridere sono alcuni dei personaggi. Tecnicamente il gioco è mediocre: gli sprite monocromatici si confondono tra loro quando sono vicini e il sonoro è quasi inesistente se non per la musichetta dello schermo dei titoli. Combattere diventa presto una routine e la scarsità di mosse a disposizione non invoglia a giocarlo a lungo.

Il giocatore comanda un piccolo ma perfettamente addestrato roditore in lotta contro i suoi mortali nemici: Sinister Rat e i suoi scagnozzi.

L'azione è rappresentata nel classico stile dei picchiaduro, con i due animali che si affrontano davanti ad un fondale statico. Ogni animale ha un contatore di energia che appare ogni volta che subisce un colpo: quando raggiunge lo zero il combattente cade al tappeto e viene dato un morso alla Grande Mela che rappresenta la sua vita.

Quando "mangiate" i sette pezzi della mela del vostro nemico, il criceto passa allo schermo successivo per affrontare un nuovo avversario. Se invece sparisce per prima la mela del criceto il gioco finisce.

Il criceto ha una repertorio di mosse a cui può accedere combinando le posizioni del joystick con la pressione del pulsante di fuoco. Tra le mosse disponibili: calcio aereo, calcio alla cintura, calcio basso, pugno, calcio alto, salto e schivata. Dato che si recupera energia lentamente ma continuamente, per atterrare un avversario bisogna colpirlo con una certa regolarità. C'è un'opzione per due giocatori nella quale il secondo giocatore controlla gli animali avversari.

La CRL ha tentato di inserire qualche novità nel genere dei giochi di combattimento non riuscendoci: questo non è altro che uno stanco, vecchio picchiaduro. Ninja Hamster poteva essere divertente, ma purtroppo le sue potenzialità sono rimaste nel cassetto. Le mosse sono poche e, dato che per battere l'avversario vanno utilizzate a ripetizione, diventa presto noioso. Stupisce un unico elemento: la divertente colonna sonora in stile orientale. Gli amanti dei picchiaduro possono trovarlo divertente all'inizio, ma non ci vorrà molto prima che si ricredano.

FREDDY HARDEST

Imagine, cassetta L.12.000, disco L.15.000, solo joystick. Per C64, Spectrum.

Il playboy galattico Freddy Hardest ha fatto baldoria! Forte del coraggio di chi è brillo, vuole sfidare il mondo: ma i piloti spaziali non dovrebbero volare quando bevono.

Come i suoi precursori, Freddy Hardest è difficile e frustrante ma è anche noioso e poco gratificante. La prima sezione prevede un laborioso *trekking* attraverso uno noioso paesaggo. Il controllo è infido e saltare i burroni richiede una precisione all'ultimo pixel. La seconda parte è un Visitor per poveri: Freddy percorre una misera stazione spaziale in cerca di oggetti che lo aiutino a fuggire. L'azione diventa presto noiosa e dopo un paio di partite non si ha molta voglia di ricaricarlo. Freddy Hardest non offre niente di nuovo né di eccitante ed è pure troppo caro.

Annebbiato dai fumi dell'alcool, Freddy precipita con la sua astronave sul pianeta Ternat, dove è situato il quartier generale dei feroci Kaldar.

Essendo l'astronave distrutta, Freddy è destinato a rimanere lì fino a quando non troverà un altro veicolo in "prestito"...

Il gioco è diviso in due sezioni. Nella prima Freddy si apre la strada verso la base dei Kaldar su un paesaggio a scorrimento orizzontale. Il cammino è disseminato di pericoli: deve evitare o sparare a micidiali creature e saltare burroni.

Freddy ha cinque vite e ne perde una ogni volta che non riesce a superare un ostacolo.

Quando ha terminato la prima sezione, Freddy si guadagna l'accesso alla successiva, che viene caricata separatamente. Qui il nos-

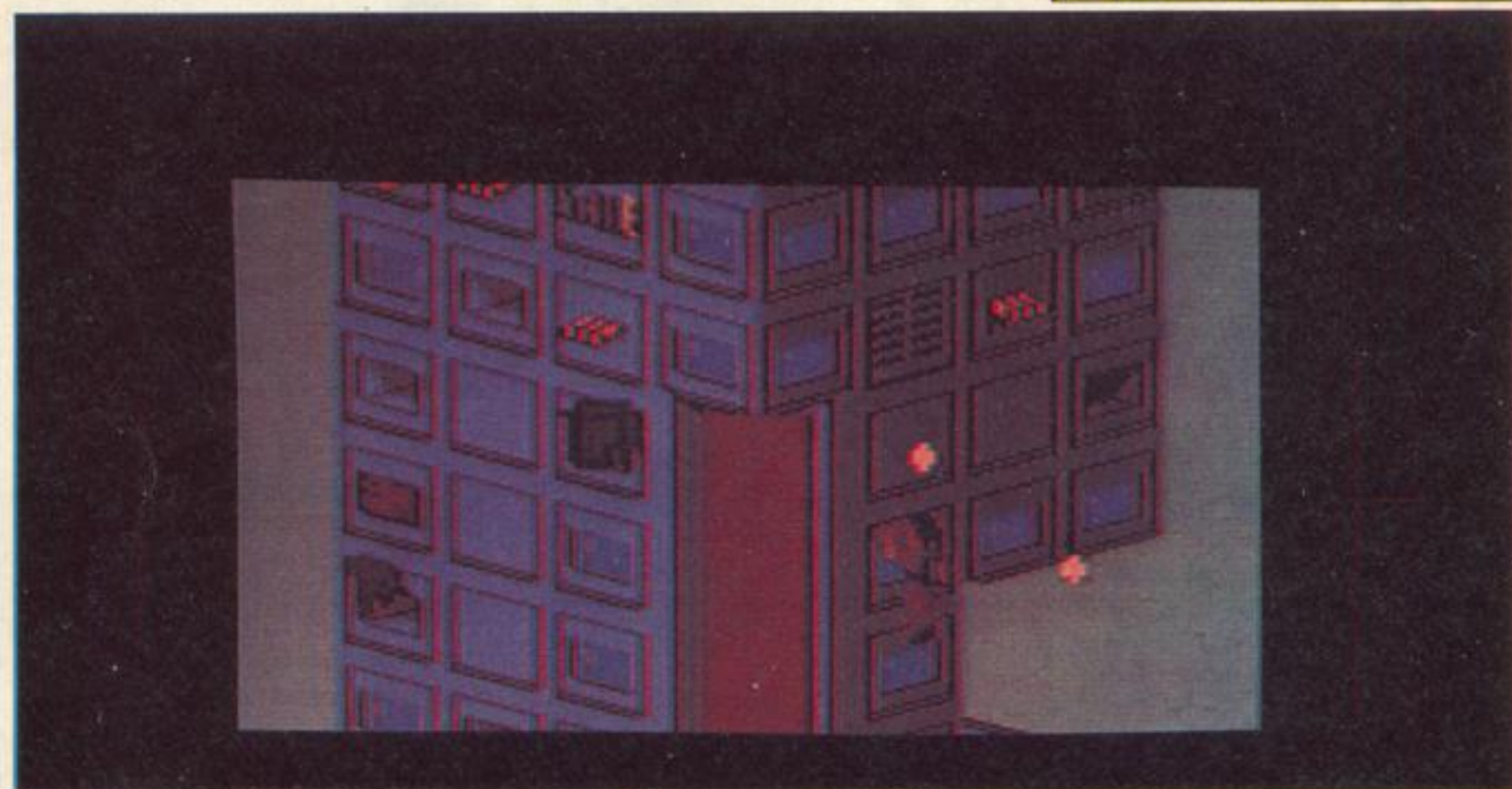
Bere e volare non vanno d'accordo: l'atterraggio di Freddy su Ternat non è da manuale.

Sapendo quanto sono difficili i giochi della Imagine/Dinamic (Game Over e Army Moves) volevo dare a Freddy Hardest una possibilità. L'ho giocato molto cercando di star calmo ma non è servito a niente. Dei tre giochi della Dinamic questo è sicuramente il più difficile: dopo molti tentativi sono riuscito a portare a termine solo un paio di schermi. Il gioco è mal realizzato: saltare sulle piattaforme semoventi è frustrante a causa della pessima rilevazione di collisione che alle volte consente a Freddy di attraversare le piattaforme come se fossero immateriali. AAARGH! La Dinamic non sa che i giochi si provano prima di metterli in commercio? Se non volete impazzire, non comperatelo.

FIRETRAP

Electric Dreams, cassetta L.18.000, disco L.25.000, solo joystick. Per C64.

Un grattacielo é in fiamme nella strada principale di Arcadeville e il fuoco si sta propagando ai palazzi vicini.
Il giocatore veste i panni del pompiere che viene inviato a spegnere l'incendio. L'eroe parte dalla base del primo grattacielo equipaggiato di una tuta antincendio, uno zainetto propulsore e un estintore e deve arrampicarsi sul palazzo che scrolla verticalmente.
Tra le fiamme sono imprigionati donne e cani: per salvarli basta toccarli, fornendoli così di un paracadute col quale possono mettersi in salvo. Spegnendo le fiamme il pompiere fa apparire dei bonus in denaro o delle icone che danno la possibilità di: spruzzare orizzontalmente, essere più protetti o attivare lo zainetto in modo che vi lanci in cima al palazzo facendovi guadagnare tempo prezioso.
Nella sua scalata, il pompiere deve evitare una marea di detriti che gli cadono addosso e superare delle zone di intoppo, tipo pennoni e pareti scivolose, che non hanno appigli. Se dovesse toccare il fuoco o essere toccato da un oggetto cadente il personaggio cade e perde una vita. Il gioco finisce se si perdono tutte e cinque le vite.

Firetrap mi ricorda un gioco arcade, che girava un po' di tempo fa nelle sale gioco, chiamato Crazy Climber. Ho trovato divertente saltare qui e là per il grattacielo a mo' di Uomo Ragno schivando gli oggetti ed evitando le lingue di fuoco che tentano di bruciacchiarvi il di dietro. Graficamente il gioco è decente con un grosso pompiere che scala le solide partei del grattacielo. Non c'è molto da dire sul sonoro se non che è uno sparuto ma sopportabile motivetto. Firetrap è un gioco tiepido più che un gioco caldo, ma è divertente e questo è quel che conta.

tro eroico playboy deve cercare di rubare una delle quattro astronavi parcheggiate in un complesso sotterraneo a più livelli.
Per attivare l'astronave, Freddy deve trovare il diario di bordo del Capitano, le cellule di energia nucleare e le istruzioni per entrare nell'iperspazio.
Mentre cerca di scappare, Freddy deve anche combattere i mortali abitanti e le loro guardie-robot: la vita di un playboy galattico è dura.

PRESENTAZIONE 45%
Opzione restart, ma lunga attesa tra un gioco e l'altro.
GRAFICA 67%
Fondali carini ma ripetitivi e animazione limitata.
SONORO 49%
Musica dei titoli miserrima e effetti e colonna sonora a mala pena adeguati.
APPETIBILITA' 52%
E' molto frustrante fin dall'inizio e la spinta a superare la prima sezione non è molto forte.
LONGEVITA' 35%
L'azione diventa presto ripetitiva e la seconda sezione è poco divertente.
GLOBALE 42%
Una combinazione di due giochi veramente scadenti.

E' una delle più oscure conversioni arcade uscite quest'anno (io, ad esempio, non ho mai visto l'originale), ciò nonostante l'Electric Dreams ha per le mani un gioco abbastanza piacevole. Non è eccezionale, ma la semplice azione è immediatamente divertente e possiede una strana attraente. Graficamente è abbastanza povero: gli sprite sono quadrati, lo scrolling ballonzolante e spesso sembra che vaste zone del grattacielo siano supportate da semplici trafilati. Il controllo del pompiere risponde così bene che è quasi troppo sensibile ma è abbastanza comodo e preciso. Non è niente di speciale, ma è comunque divertente.

Lo scenario è veramente strano: un pompiere che scala un palazzo in fiamme per dare un paracadute a donne e cani che possono così salvarsi. Può darsi che in Giappone facciano così... Anche gli oggetti che cadono dall'alto sono abbastanza strani: pianoforti, automobili e via dicendo. Si vede che il fuoco fa veramente uno strano effetto alle cose. L'azione è febbrile, stimolante e piacevole, anche se un po' ripetitiva. Alle volte è frustrante quando il fuoco spunta fuori da sotto al pompiere facendolo cadere, ma nel complesso Firetrap è bellissimo. La grafica e il sonoro sono bruttini e deprimenti ma se siete alla ricerca di un gioco dall'azione insolita, provatelo.

PRESENTAZIONE 61%
Schermo dei titoli piacevolmente animato, niente opzioni o elementi in più.
GRAFICA 48%
La grafica squadrata e la scarsa animazione danno al gioco un aspetto un po' rozzo.
SONORO 51%
Un passabile motivetto dei titoli è l'apice sonoro di una serie di rumori piuttosto poveri.
APPETIBILITA' 79%
Ti prende dall'inizio e l'insolita disposizione dello schermo tiene vivo l'interesse.
LONGEVITA' 70%
Dopo un paio di grattacieli tutto diventa familiare ma, stranamente, il gioco rimane piacevole.
GLOBALE 74%
Da vedere e da sentire è orrendo ma da giocare è sorprendentemente divertente.

OUT RUN

US Gold, cassetta L.18.000, disco L.25.000, joystick o tastiera. Per C64, Spectrum, Amstrad.

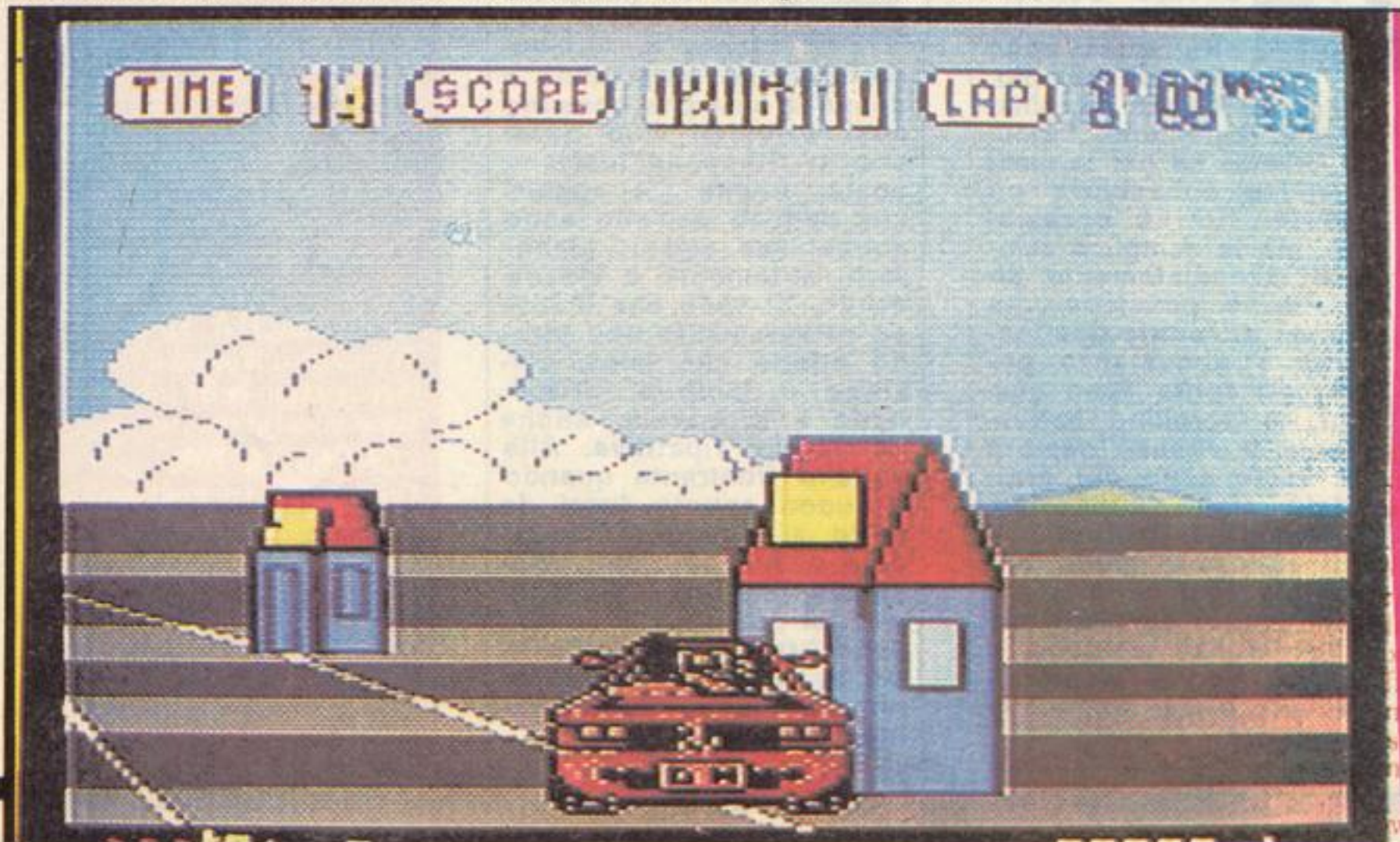
Il famosissimo gioco di corsa della Sega è stato convertito su home computer dalla US Gold.
Prima che di cominciare la corsa viene caricato un percorso tra i cinque disponibili. Ognuno è suddiviso in cinque sezioni, ciascuna delle quali rappresenta uno dei percorsi possibili del gioco originale.
Caricato il percorso, il giocatore può scegliere una delle due colonne sonore o l'opzione per i soli effetti. Una volta espletate le formalità inizia la corsa.
Lo schermo mostra una veduta tridimensionale del percorso, vista dall'alto e alle spalle della Ferrari Testarossa del giocatore. La macchina ha due marce e l'acceleratore che entrano in funzione non appena la luce di partenza diventa verde.
Mentre il giocatore affronta curve e pendii, evitando il traffico, un contachilometri e un contagiri digitali lo tengono informato sulle prestazioni attuali della macchina. Se la Ferrari tampona un'altra macchina perde velocità ma se va a sbattere contro uno degli elementi a lato della strada esce di pista e il guidatore e la sua fidanzata restano lì stupiti fino a quando il loro veicolo viene rimesso in carreggiata.
La corsa si corre contro un tempo limite sempre più decrescente. Se non si riesce ad arrivare al successivo punto di controllo entro il tempo limite la corsa finisce; al contrario, se tagliate il traguardo prima che scada il tempo si otterrà un bonus di tempo che verrà aggiunto al tempo disponibile per la sezione successiva.
Quando completate il quinto percorso il guidatore riceve un bacio dalla fidanzata e il gioco finisce.

Deve essere un gioco molto difficile da convertire perché i programmatori devono supplire alla mancanza dei comandi idraulici con elementi altrettanto eccitanti. La US Gold non è riuscita a farlo e, anche se ha realizzato un gioco di guida competente, non si può parlare di buona conversione. Anche se molto veloce la grafica è un po' grezza e le varie tinte del fondo stradale diminuiscono il senso di padronanza del movimento anziché aumentarlo. La musica è abbastanza piacevole ed è una buona versione di quella arcade. Se state cercando un bel gioco di corsa devo dire che Buggy Boy è meglio, sia da vedere che da giocare.

All'inizio Out Run sembra bello. E' molto veloce e ha alcuni degli elementi del gioco arcade originale. Ma più ci giocate, più diventa noioso. Non si riesce bene a controllare la macchina e sembra che il suo movimento sia legato, più che altro, ai tempi di elaborazione del computer: più va veloce peggiore è la risposta ai movimenti del joystick. La grossa scocciatura è che ci sono solo cinque percorsi e non ci sono intersezioni. Personalmente, credo che uno degli elementi migliori del gioco arcade fosse la libertà di scelta nell'imboccare una strada piuttosto che un'altra: senza questo elemento Out Run diventa uno tra i tanti giochi di corsa. Altro grosso problema: il gioco è assolutamente troppo facile. In quattro partite l'ho finito e, una volta che avete fatto tutti i percorsi un paio di volte, qualunque attrattiva svanisce. Out Run non è un disastro ma offre solo qualche ora di divertimento: troppo poco per xxxxlire.

Imbarazzante! Farsi superare da un maggiolino.

Mi aspettavo molto da Out Run, ma a ripensarci mi accorgo che non aveva senso. Da lontano sembra che ci sia tutto: la grafica si muove a una velocità sorprendente e la musica è una buona copia della colonna sonora originale. Ma starsene lì con un misero joystick al posto di un volante e un pulsante rosso per cambio, non simula per niente il realismo del fratello maggiore. A parte l'aumento della difficoltà, non c'era molto altro che i programmatori potessero fare per migliorare il gioco. Credo che si possa dire che sia stato un tentativo coraggioso: ma non basta.

Lo scontro con le casette del Lego non provoca neanche un graffio alla vernice. .

PRESENTAZIONE 82%
Ragionevole sistema multi-load e confezione contenente un'audiocassetta con la colonna sonora originale.

GRAFICA 79%
Scorre velocemente ma i fondali e gli sprite sono di qualità discontinua.

SONORO 72%
Due arrangiamenti competenti della colonna sonora originale ma effetti sonori scadenti.

APPETIBILITA' 72%
L'azione è molto immediata ma il misero modo di controllo è immediatamente fastidioso.

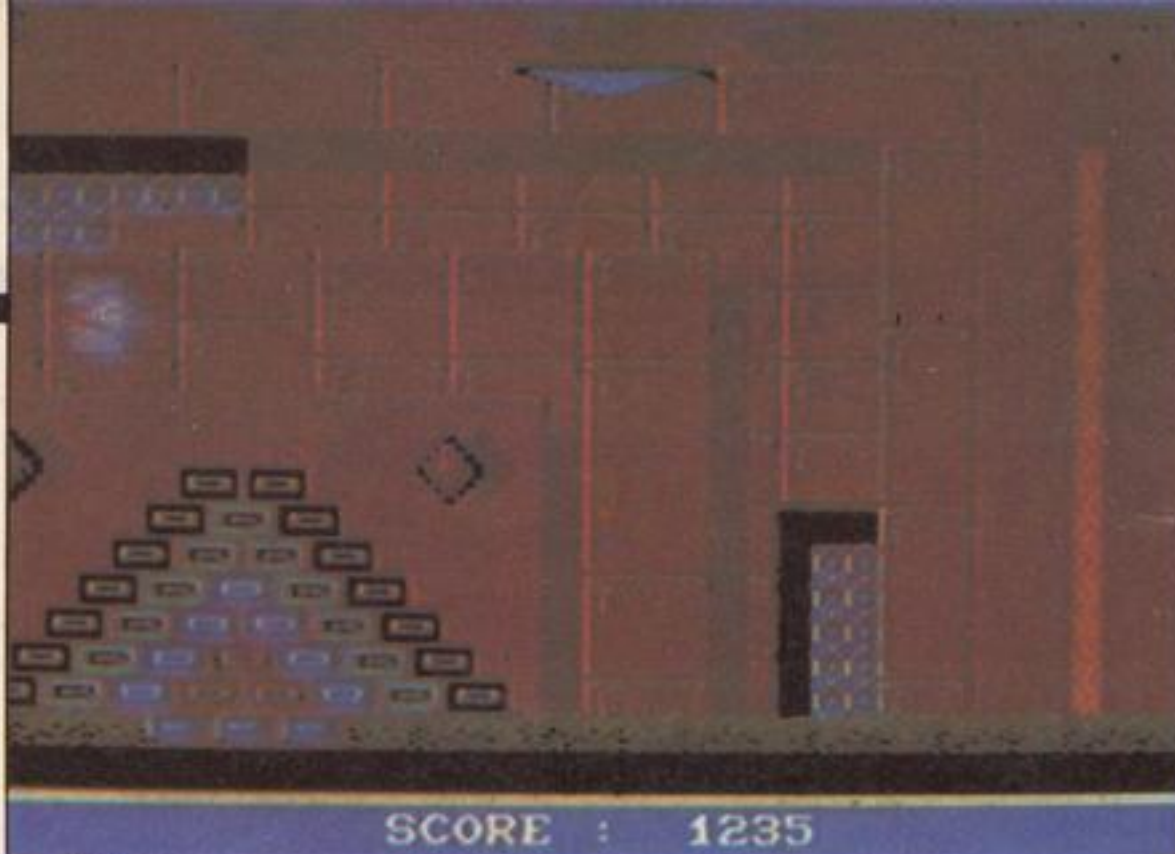
LONGEVITA' 41%
Portare a termine tutte le corse non è difficile e subito dopo l'interesse svanisce.

GLOBALE 68%
Out Run è un tentativo coraggioso ma manca della giocabilità dell'originale.

JINKS

GO!, disco L.39.000/49.000, joystick o tastiera.
Per C64, Amiga, Atari ST.

Due sono i giochi della GO! recensiti questo mese. Uno è **Bad Cat** (recensito altrove) l'altro é Jinks, una variante di **Breakout** a scorrimento orizzontale.
L'obiettivo è dirigere una pallina fino al traguardo posto all'estrema destra di un paesaggio a scorrimento. Lo schermo è pieno di pericoli, tra cui barriere che ostacolano il cammino e oggetti mobili che danneggiano la stanghetta al solo contatto, riducendone le dimensioni o distruggendola completamente.
Ci sono anche muri a senso unico che fanno passare la pallina ma non la fanno tornare indietro, mattoncini che spariscono al contatto con la pallina e pannelli che, una volta colpiti, premiano il giocatore con oggetti vari: stanghette o palline extra e punti bonus.
Quando la pallina viene mandata nella porta-traguardo, appare lo schermo di intermezzo. Appaiono una stanghetta e una pallina e quattro pannelli numerati.
L'accesso al livello successivo dipende dal numero del pannello colpito, consentendo al giocatore di controllare, in un qualche modo, il suo immediato destino.
Più si va avanti più i paesaggi si fanno difficili e una volta completati tutti e quattro si ricomincia da capo, ma la difficoltà è maggiore per la presenza di creature aliene dal contatto mortale.

La mia prima reazione è stata di sorpresa per l'idea originale del gioco, ma non mi ci è voluto molto a capire che si trattava solo di un altro gioco con stanghetta e pallina. Non ho niente contro questi giochi, ma quando sono così ripetitivi e semplici allora mi preoccupo. L'implementazione è ottima: bella presentazione, fondali colorati, rimbalzi realistici e via dicendo. L'azione però non garantisce l'interesse nel tempo: l'area di gioco è troppo piccola e gli intermezzi sono insulsi. In realtà il contenuto è insignificante. Non raccomandato.

Jinks può vantare una piacevole grafica a bassorilievo e un'ottima colonna sonora, ma la pessima giocabilità cancella la buona impressione iniziale.Il gioco è molto noioso e consiste nel dare la caccia alla pallina in uno schermo a scorrimento orizzontale. Non mi è mai successo di avere l'impressione di controllare il gioco e l'esito finale mi sembra più dovuto alla fortuna che all'abilità. La pallina rimbalzava da un estremo all'altro del paesaggio senza che potessi intervenire, tanto che mi sembrava di essere in mezzo tra due giocatori di basket a giocare a palla prigioniera. Non sarei molto contento se avessi speso quei soldi per Jinks.

PRESENTAZIONE 84%
Lo stupendo schermo del menù offre un mucchio di opzioni.

GRAFICA 82%
Fondali dettagliati e piacevolmente colorati ed alcuni efficaci sprite.

SONORO 89%
Ottimi sia la musica dei titoli che il parlato sintetizzato, buoni effetti sonori e molti motivetti di classe.

APPETIBILITA' 62%
Il modo di controllo fa cadere le braccia e l'azione è limitata.

LONGEVITA' 46%
Una volta completati i quattro paesaggi, svanisce la voglia di rigiocarlo.

GLOBALE 48%
Un'idea originale tristemente priva di sostanza.

TEST

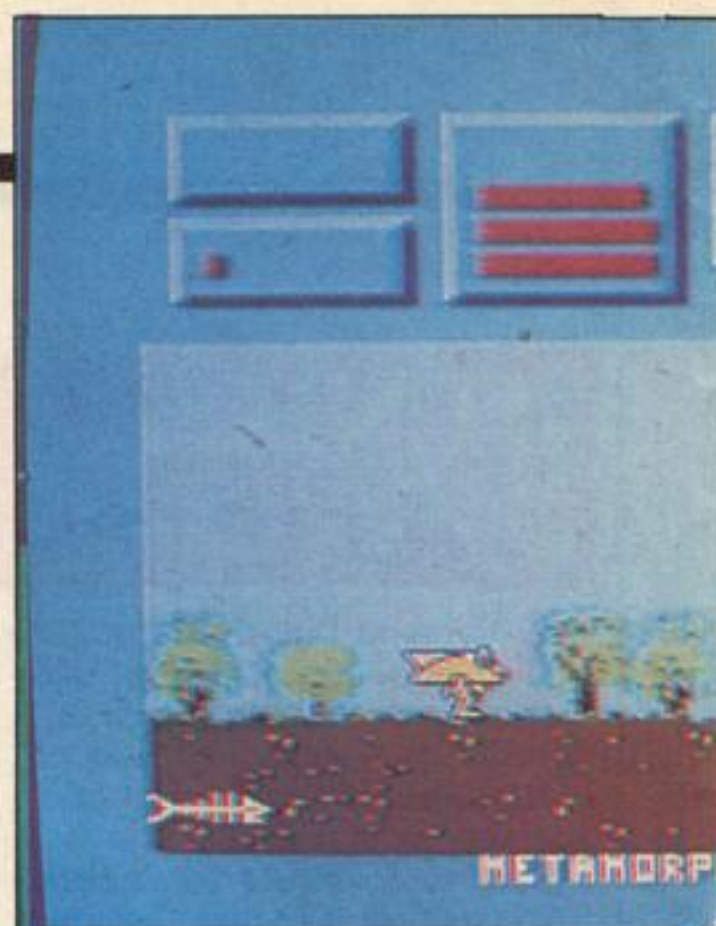
GALACTIC GAMES

Activision, cassetta L.18.000, disco L.25.000, solo joystick. Per C64.

In un pianeta molto lontano da quello di origine, si svolge un'edizione Galattica dei Giochi Olimpici.
I concorrenti devono affrontare cinque insolite discipline: 100 metri in scivolata, hockey spaziale, psico-judo, lancio della testa e maratona metamorfica.
Nei 100 metri in scivolata bisogna far scivolare dei vermi da corsa che si muovono nel caratteristico modo a soffietto. Dimenando ritmicamente il joystick aumenta la velocità di movimento e occasionalmente si può usare la super scivolata per accelerarla ulteriormente: bisogna però fare attenzione a non surriscaldare il verme.
Dopo i vermi è la volta dell'hockey spaziale. In questa disciplina due sfere si sfidano in un enorme campo di gioco, cercando di mandare un disco vivente nella rete avversaria.
L'evento successivo è lo psicojudo. Due telecinetici, ciascuno ad una estremità di un corridoio, si fronteggiano, cercando di distruggersi con dei fulmini di energia che fuoriescono dal loro stomaco.

Galactic Games è senza dubbio strano e stravagante ma purtroppo è anche molto scadente. Il modo di controllo è lento e impreciso e, per di più, molte discipline sono difficili da giocare. Non credo verrà giocato molte volte. Il multi-load è abbastanza laborioso e una altra cosa che mi ha innervosito sono le informazioni "umoristiche" che appaiono periodicamente durante il gioco - di solito all'inizio di una disciplina. La prima volta sono divertenti, la seconda volta sono un po' noiose e la terza volta vi verrebbe voglia di urlare. E' lento, interminabile e va sopportato partita dopo partita. Galactic Games poteva essere divertente ma alla fine devo dire che cade come una pera cotta ben prima della linea del traguardo.

Bisogna direzionare ciascun fulmine lanciato in modo da evitare gli schermi difensivi eretti dall'avversario. Se il fulmine riesce a passare, si guadagnano dei punti.
Segue il lancio della testa. Gli avversari di questo sport sono due

Non contenti di averci dato l'atletica terricola, quei mattacchioni dell'Activision ci portano tra le stelle per impegnarci in strane discipline tipo la maratona metamorfica, il lancio della testa o lo psicojudo. Il modo di controllo di quasi tutti gli eventi è complicato e anche quando riuscite a padroneggiarlo sembra sempre di non averne pienamente il controllo. Graficamente, Galactic Games è scarso: mediocre nei 100 metri in scivolata, assolutamente insufficiente nello psicojudo. Anche il sonoro è deludente: non c'è musica e gli effetti sonori sono snervanti. Non è proprio uno dei miei giochi preferiti e non si può proprio dire che a quel prezzo sia un affare ma è divertente. Solo per un po'.

strani tipi che si levano continuamente la testa e la tirano più lontano che possono. I due concorrenti corrono per una pista e poco prima del punto di battuta si levano la testa e la tirano in aria. Ogni concorrente ha a disposizione tre lanci e vince quello che la lancia più lontano.
L'ultimo evento è la maratona metamorfica durante la quale il concorrente metamorfico assume uno delle cinque forme possibili - corridore, saltatore, scavatore, volatore o statico - a seconda dello stato mutevole del terreno. La riserva di energia per ogni forma è limitata quindi bisogna pianificare le trasformazioni in modo da poter finire la corsa.

KNIGHTMARE

Activision, cassetta L.18.000, disco L.25.0000, joystick o tastiera. Per C64.

Knightmare è uno strano tie-in televisivo. Questo titolo dell'Activision è infatti basato su un programma televisivo per bambini molto popolare in Inghilterra, Knightmare. Nel programma un gruppo di ragazzini deve guidare un amico bendato per un labirinto generato elettronicamente. In questa versione il giocatore guida un cavaliere per altrettanto complicati sotterranei.
Lo schermo mostra uno spaccato tridimensionale di stanze, viste come disegni di una pagina di un libro. Ogni volta che il cavaliere si muove di stanza in stanza la pagina si gira per mostrare la scena successiva. I comandi che non si riferiscono a movimenti si danno via tastiera: singoli tasti rappresentano verbi e nomi dei comandi.
L'obiettivo del cavaliere è di scappare dal castello, raccogliendo gli oggetti utili allo scopo ed evitando le creature che vi abitano. Alle volte il cavaliere incontra delle creature magiche che pongono degli indovinelli: per passare bisogna rispondere correttamente.

Se non si riesce a rispondere entro il tempo limite o si sceglie la risposta sbagliata, si muore. Per aiutare il cavaliere nella sua ricerca si possono consultare gli oracoli gemelli che tengono conto dei suoi progressi: uno è buono e l'altro è cattivo e possono aiutarvi od ostacolarvi.
Esaminando i loro commenti e le loro risposte il giocatore può scoprire molti indizi.

Gli arcade adventure richiedono una certa predisposizione soprattutto se sono difficili e frustranti come questo. L'azione di gioco forzata e l'apparente illogicità degli enigmi rendono Knightmare molto particolare, più adatto forse al mercato degli adventure. Graficamente è molto bello: i fondali e le varie teste che appaiono per dare informazioni e porre indovinelli sono disegnate molto bene, così come la candela accesa che funziona da indicatore della forza vitale. Peccato che l'animazione degli sprite lasci molto a desiderare: si trascinano per lo schermo in modo poco attraente.

La presentazione di Knightmare mi ha immediatamente impressionato: soprattutto l'effetto delle pagine che girano, che dà un po' l'idea di una fiaba. La grafica è discreta e generalmente il gioco è abbastanza rifinito e facile da usare. Dopo un po' che giocavo la mia naturale inettitudine per gli adventure è diventata palese, visto che in pratica non avevo fatto nessun progresso. Il gioco ha alcuni enigmi veramente oscuri e le azioni necessarie a superare il labirinto possono essere estremamente sfuggenti. Sono sicuro che molti di voi troveranno Knightmare piacevole e probabilmente lo porteranno a termine, ma non sembra un gioco adatto ai fanatici in cerca d'azione come me.

Il cavaliere può trovare anche delle formule magiche che possono essere utilizzate per una varietà di scopi, ma sta al giocatore scoprire come.
La forza vitale del cavaliere è rappresentata da una candela che si

PRESENTAZIONE 40%
Il sistema multi-load è snervante, la presentazione e il modo di controllo sono miseri.
GRAFICA 41%
Varia da mediocre a patetica.
SONORO 32%
Effetti sonori striduli e noiosi vengono utilizzati qua e là.
APPETIBILITA' 45%
Quasi tutte le discipline hanno un modo di controllo molto goffo che rende difficile la gara.
LONGEVITA' 36%
L'azione di gioco frustrante e la mancanza di qualunque gratificazione inficiano la longevità.
GLOBALE 42%
Un guazzabuglio di mediocri eventi sportivi.

consuma molto più rapidamente quando viene attaccato. Il cavaliere può difendersi, quando è in possesso di un'arma, premendo rapidamente il pulsante di fuoco. Quando anche lo stoppino si è consumato il cavaliere muore.

PRESENTAZIONE 81%
Istruzioni abbastanza chiare, impaginazione dello schermo originale e raffinata e opzione "RAMsave" molto utile.
GRAFICA 71%
Gli sprite mancano di definizione e animazione ma i fondali sono evocativi.
SONORO 5%
Solo qualche patetico effetto sonoro.
APPETIBILITA' 47%
Gli esperti avventurieri possono trovare il gioco semplice, ma gli avventurieri occasionali faranno presto una brutta fine.
LONGEVITA' 68%
Il grande labirinto e gli enigmi impegnativi dovrebbero intrattenere per un po' la maggior parte dei giocatori.
GLOBALE 66%
Un'idea insolita e interessante che soffre di un'azione di gioco laboriosa, oscura e non soddisfacente.

WINTER OLYMPIAD 88

Tynesoft, cassetta L.18.000, solo joystick. Per C64.

La Tynesoft ha messo in forma binaria cinque sport invernali: salto dal trampolino, discesa libera, biathlon, slalom e bob.
Lo schermo delle opzioni consente fino a cinque concorrenti di inserire il loro nome e selezionare la nazione che intendono rappresentare. Dopo aver scelto le discipline da affrontare il gioco inizia.
Nel salto il giocatore si trova alla sommità di un trampolino di 90 metri. Premendo il pulsante di fuoco il saltatore inizia la veloce discesa dal trampolino. Alla fine della rampa lo sciatore spicca il salto cercando di mantenere gli sci in posizione orizzontale per tutto il volo. Il giocatore vince dei punti in base alla distanza coperta e allo stile del salto.
La prova successiva è la discesa libera nella quale il giocatore deve affrontare una pista di tre chilometri, fiancheggiata da alberi, nel più breve tempo possibile. Tronchi e rocce affioranti ostacolano lo sciatore e vanno saltati.
Segue il biathlon, un test che mette alla prova l'abilità di tiro e la resistenza dello sciatore. Col fucile in spalla il giocatore deve sciare su un paesaggio innevato e fermarsi ai vari *checkpoint* per sparare a dei bersagli. Ci sono in tutto tre *checkpoint* che lo sciatore deve raggiungere nel più breve tempo possibile.
Di nuovo sugli sci per l'ultima gara in calendario, quella di slalom. Il giocatore deve affrontare il percorso assicurandosi di lasciare alla sua destra le bandierine gialle e alla sua sinistra quelle marroni, altrimenti incorre in penalità che vengono aggiunte al tempo finale.
L'ultima disciplina vede il giocatore seduto in un bob a forma di proiettile che corre su una pista ghiacciata lunga 1,5 chilometri. Il bob è una disciplina molto pericolosa poiché si raggiungono velocità molto levate, superiori ai 90 Km orari. Bisogna avere la mano molto salda altrimenti vi ribaltate e perdete la gara.

La vista dall'alto del trampolino di Winter Olympiad.

E' quasi come se foste lì realmente! Un sacco di neve, quella famosa musica, quella grafica ballonzolante ... erk! E' difficile non fare paragoni con Winter Games ma Winter Olympiad non si avvicina per niente al pregevole gioco della Epyx che ha quasi tre anni d'età. Winter Olympiad dimostra che anche una grafica decente non può salvare un gioco se l'animazione e la giocabilità non sono raffinate. Anche se ci sono molte discipline, nessuna è veramente eccitante e bastano poche partite perché l'azione diventi assolutamente prevedibile. La compilation Solid Gold, che comprende Winter Games e altri quattro classici, è disponibile allo stesso prezzo...

Quando giocate a Winter Olympiad salta immediatamente agli occhi la somiglianza delle presentazioni di tre discipline con quelle della Epix. Ma non sono altrettanto giocabili e mi hanno stufato molto presto. Lo slalom è molto difficile e la grafica 3D non è per niente efficace. E' un peccato che gli sprite e l'animazione non siano all'altezza dei fondali perché avrebbe aggiunto raffinatezza a una simulazione sportiva per il resto abbastanza mediocre. Non mi sento proprio di raccomandare Winter Olympiad, soprattutto se la vostra collezione già include il summenzionato classico della Epix.

PRESENTAZIONE 76%
Presentazione su schermo molto bella ma il multiload è lento e noioso.
GRAFICA 72%
I fondali sono abbastanza belli ma gli sprite e l'animazione sono poveri.
SONORO 68%
Ci sono moltissimi jingle e motivetti, ma è più la quantità che la qualità.
APPETIBILITA' 75%
E' abbastanza immediato anche se l'azione non è proprio entusiasmante.
LONGEVITA' 58%
Nessuna disciplina è veramente impegnativa e il gioco non invoglia granché a rifare una partita.
GLOBALE 66%
Abbastanza buono, ma **Winter Games** della Epyx è molto più bello.

LIFEFORCE

CRL, cassetta L.18.000, disco L.25.000, joystick o tastiera. Per C64.

I Caterpillar Robotici Flessibili (CRF) ad alimentazione nucleare in grado di trasportare persone e carichi pesanti erano un progetto civile, ideato dal Ministero dei Trasporti. Radicali cambiamenti nella compagine governativa hanno militarizzato sempre più il progetto CRF. Tutto è andato bene fino a quando i CRF non si sono guastati e hanno invaso la capitale...

Per riprendere in mano la città è stato istituito il progetto "Lifeforce", che prevede l'invio di un carroarmato, con un solo uomo a bordo, per distruggere i CRF e recuperare le preziose barre di carburante solido dai loro reattori nucleari.

Le barre sono situate nella testa dei CRF che vanno fermati distruggendo in successione le varie parti del loro corpo. La testa rimane così immobile e si può recuperare la barra passandole sopra. Quando tutte e otto le barre vengono caricate a bordo del carroarmato il giocatore può dirigersi verso il successivo e più difficile livello.

La città è ora abitata da una varietà di alieni che vanno uccisi o evitati perché un contatto troppo prolungato diminuisce la potenza dello scudo protettivo del carroarmato, fino a distruggerlo completamente.

Il carroarmato vanta un arsenale impressionante: laser, missili a ricerca calorica e smart bomb.

Tecnicamente Lifeforce non è nulla di speciale. La grafica e il sonoro sono mediocri, ma i suoi insoliti avversari e il sistema di armamento "cerca e raccogli" lo rendono attraente. Ciò aiuta a mantenere viva l'azione, perché bisogna assicurarsi costantemente che le armi siano sempre efficienti. Ciò nonostante il gioco non è per niente raffinato e non riesce a mantenere vivo il vostro interesse: le creature che dovete cercare di distruggere appaiono sullo schermo solo per pochissimo tempo e l'azione è faticosa. Non è un gioco meraviglioso, ma ce ne sono di peggiori.

Tutto considerato, Lifeforce non dovrebbe piacermi: lo scrolling è misero, il sistema di comando sgraziato e spesso inaffidabile e il carroarmato è lento. Muoversi attraverso le macerie delle mura distrutte è difficile e, a causa della misera rilevazione di collisione, è possibile rimanere momentaneamente "imprigionati" col carroarmato. E' molto frustrante, soprattutto se, contemporaneamente, si subisce l'attacco degli alieni. Il radar crea una certa tensione, perché se non tenete sempre d'occhio i CRF, capita che uno di loro schizzi fuori da un angolo e vi venga addosso, ponendo fine al gioco. La longevità può non essere granché, ma per quel che offre Lifeforce è abbastanza gratificante.

BAD CAT

GO!, cassetta L.18.000, disco L.25.000, joystick o tastiera. Per C64, Spectrum.

E' il 1984 e a Los Angeles si disputano i Giochi Olimpici felini.

Il giocatore veste i panni di Bad Cat, un gatto randagio che attraversa la città per competere nelle quattro specialità dei giochi.

La prima meta è il parco cittadino. Bad Cat cammina, striscia, salta e fa capriole per un percorso pieno di ostacoli. Giunto alla fine raccoglie un mazzo di chiavi che gli consente di far partire una moto con la quale raggiunge le località dove si svolgono le altre gare.

Tra un evento e l'altro, appare sullo schermo una mappa sulla quale il felino motorizzato è rappresentato da un piccolo puntino giallo. La località da raggiungere è un cerchio rosso lampeggiante e Bad Cat deve arrivare a destinazione evitando la polizia. Durante il percorso si possono raccogliere dei palloni da spiaggia per aumentare il punteggio, e arrivando a destinazione si ricevono punti bonus.

Il secondo evento ha luogo in una piscina. Il nostro eroe salta tra due "boe" galleggianti, cercando di colpire col pugno figure geometriche poste ad una certa altezza.

Le fogne sono l'improbabile set del terzo evento. Qui Bad Cat viene minacciato dall'acqua e da rocce cadenti. Anche qui si deve mantenere in equilibrio su palloni galleggianti ricacciando a calci e pugni nelle acque limacciose dei topi minacciosi.

La grafica e l'animazione, nella media, sono rovinate dal terribile modo di controllo: tenersi in equilibrio sulle palle è molto difficile e spesso il minimo errore significa una brutta fine. Il personaggio principale non è né carino né simpatico, ma piuttosto una combinazione tra un homo erectus artritico e un aborto di felino. Gli intermezzi, nei quali guidate un noiosamente lento e incontrollabile puntino giallo (il vostro gatto?) per una mappa schematica alla ricerca di un punto rosso, sono stati i momenti più eccitanti: soprattutto quando mi facevo schiacciare da una automobile disegnata con la stessa cura di quelle di Gran Prix Simulator. Non c'è niente di nuovo, né di così accattivante da farvi venir la voglia di rigiocarlo. A meno che non vi piaccia guardare lo schermo dei titoli.

Questa gioco tedesco ha un modo di controllo troppo complesso e poca giocabilità. La grafica è buona e il gioco è ben presentato, ma ciò non può sopperire alla scadente giocabilità. Solo il primo evento riesce a risultare piacevole da giocare, ma alla fine diventa anch'esso noioso per la precisione necessaria per completare l'evento. Gli altri eventi peggiorano sempre più, culminando con l'insignificante bowling. E' molto facile sconfiggere l'avversario computerizzato: basta stare in una corsia e tirare le palle furiosamente ed è subito game over. Ad essere onesti, Bad Cat non è completamente insulso: le istruzioni mal tradotte dal tedesco sono la cosa più divertente che abbia mai visto!

Sia le cellule energetiche per lo scudo che i laser sono situati in piccole stanze disseminate per la città. Per raccoglierle basta sparare ai muri delle stanze e passargli sopra.
Ci sono otto CRF disseminati in tre parti della città e la missione finisce quando li avete distrutti tutti.

PRESENTAZIONE 59%
Documentazione inconsistente, istruzioni inutili e un noioso ritardo tra una partita e l'altra.
GRAFICA 56%
Grezzi sprite e discreti fondali in basso rilievo che fanno da sfondo a uno scrolling ballonzolante.
SONORO 19%
Poco più che qualche rumore bianco.
APPETIBILITA' 65%
La lenta e spesso goffa azione di gioco non dà immediata soddisfazione.
LONGEVITA' 44%
Se vi piace l'azione ci sono tre difficili livelli da portare a termine.
GLOBALE 58%
Un gioco raccogli-e-spara discretamente piacevole.

L'ultimo evento si svolge in un pub, dove Bad Cat affronta un bulldog in una gara di bowling. Alle estremità opposte di una pista a cinque corsie, entrambi i concorrenti cercano di colpirsi con le palle da bowling. Quando uno viene colpito, va al bar e beve un bicchiere di birra, rendendone così più difficile il controllo.

PRESENTAZIONE 71%
Si può giocare in quattro, ma per il resto è limitato. Il multiload è invadente, ma sopportabile.
GRAFICA 72%
Fondali colorati, ma lo sprite principale è un po' rigido nei suoi movimenti.
SONORO 80%
Eccellente motivo dei titoli e alcuni semplici effetti sonori.
APPETIBILITA' 57%
All'inizio appare discretamente appetibile, ma lo strano modo di controllo rovina il divertimento.
LONGEVITA' 27%
Una volta che avete completato gli eventi, vi verrà poca voglia di rigiocarlo.
GLOBALE 37%
Un gioco multi-evento mal implementato, limitato e per niente gratificante.

TEST

MATCHDAY II

Ocean, cassetta L.18.000, joystick o tastiera. Per C64.

✓ **Brillante azione calcistica in questo seguito di *Matchday***

Matchday fu pubblicato originariamente per Spectrum e fu accolto come una delle migliori simulazio i sportive dei suoi tempi. La versione per Commodore, ad ogni modo, era piuttosto scadente e apparve soltanto nella compilation **They Sold A Million II**. Ora gli autori Jon Ritman e Bernie Drummond si sono messi a lavorare di nuovo insieme per creare il suo successore, **Matchday II**, mentre John Darnell ha creato la versione per C64.
Possono partecipare uno o due giocatori, giocando una singola partita o un'intero campionato o torneo di coppa. Prima del calcio d'inizio, il giocatore può modificare tramite una serie di menù quasi qualunque aspetto del gioco. Si comincia col decidere se giocare contro il computer o contro un amico o, addirittura, in due contro il computer. Si può cambiare anche il colore delle maglie e del campo, nonché dare un vantaggio ad una squadra facendola cominciare con già dei gol all'attivo (forse per simulare il "ritorno" di una sfida di coppa?).
Si possono inoltre modificare le tattiche delle squadre (offensiva o difensiva), la durata di ciascun tempo, il controllo -umano o automatico- del portiere e il volume degli effetti sonori.
Durante la partita, controllate un giocatore alla volta: quello che è più vicino alla palla in quel momento. Per giocare la palla si usa un "calciometro", cioè una barra costantemente in movimento, raffigurata in alto sopra il campo di gioco e, in forma ridotta, sopra la testa del calciatore che si controlla. La potenza del tiro è determinata dalla dimensione della barra pulsante al momento della pressione del tasto di fuoco e quando il calciometro indica una quantità negativa è possibile eseguire dei colpi di tacco. La direzione della palla è determinata dalla posizione del joystick.
Un calciatore con la palla può fare un lancio aereo, se calcia mentre sta correndo, o un passaggio rasoterra, se calcia da fermo. Un giocatore senza palla può "bloccare" il suo calciometro tenendo premuto il pulsante. Appena toccherà la palla, la calcierà con la potenza indicata dalla barra bloccata. Premendo il pulsante di fuoco quando la palla sta passando sopra la testa del vostro calciatore gli fa colpire la palla di testa.
Un calciatore può fare fallo, ad

Per cinque lunghi anni, International Soccer **è stato considerato il miglior gioco di calcio su computer. Ora le cose sono cambiate: è arrivato** Match Day II**. Lo spessore di questo gioco è incredibile. Ci sono 17 schermi di opzioni che consentono di modificare quasi tutti i parametri del gioco. Le opzioni includono partite ad uno o due giocatori e in coppia (in cui i giocatori giocano insieme contro il computer). Si può giocare un campionato o competizioni di Coppa e il campionato è strutturato in modo da impegnare al massimo il giocatore. Una delle chicche è il modo in cui vengono selezionati i giocatori che devono ricevere la palla: il computer non sbaglia mai la scelta. Il modo di controllo è incredibile e consente di eseguire una grossa varietà di tiri, passaggi, lanci, contrasti e colpi di tacco senza grossi problemi, mentre tutte le situazioni a palla ferma sono completamente controllabili. Il gioco è impegnativo: il livello più basso è difficilotto e per battere il computer ai livelli superiori ci vuole molta pratica. La cosa migliore è che** MatchDay II **si gioca come una vera partita di calcio e ciò è certamente il miglior complimento che si possa fare.**

Un altro gioco di calcio? Può essere meglio del buon vecchio International Soccer**? E' la domanda che tutti si pongono e, personalmente, credo che siano alla pari. La giocabilità di** MatchDay II **è rovinata dalla mancanza di velocità, ma il gioco si rifà con l'incredibile serie di opzioni disponibili. Il calciometro è una ottima idea e consente ad un giocatore esperto di eseguire schemi molto intricati. Ciò detto, penso che piacerà solo ai veri tifosi di calcio: è troppo simile al vero calcio e non è un gioco d'azione. Sta a voi decidere se vi piace o no.**

esempio andare addosso ad un avversario, facendogli perdere la palla. Il computer non vede i falli, quindi chi gioca duro non viene punito.
Durante la partita sono previste rimesse laterali, calci d'angolo e punizioni. Il programma ha un sistema di deflessione realistico che fa sì che la palla rimbalzi correttamente a seconda del punto e della posizione da cui è stata calciata.

Questa è una simulazione accurata del calcio più che un "gioco", dato che consente di eseguire quasi tutte le mosse che potete desiderare, compresi i colpi di tacco. Bisogna ammettere che è meno spettacolare di Gary Lineker's Superstar Football**, ma è molto più gratificante perché i gol bisogna proprio costruirli. L'opzione di gioco in coppia è un'idea stupenda e rende le partite più divertenti ("Dai, passa, sono libero!"), oltre a fornire una variazione rispetto alle solite partite uno contro uno. I dubbi sul gioco diminuiscono man mano che giocate, ma alcuni difetti sono ciò nonostante fastidiosi: la lentezza di movimento dei giocatori e lo schermo che si incasina facendo scomparire palla e/o giocatori. L'intelligenza di gioco del computer, inoltre, ha alcuni degli stessi difetti di** International Soccer**, cioé a volte passa un po' in ritardo il controllo su un giocatore. Sono cose insignificanti, però, in confronto allo spessore del gioco e alle opzioni disponibili prima e durante la partita. Da non perdere.**

DG

PRESENTAZIONE 96%
Un'incredibile sfilza di opzioni e un superbo uso del joystick: l'incasinamento dello schermo è però fastidioso.

GRAFICA 72%
Molto efficace ma lenta.

SONORO 79%
Ottimo motivo dei titoli e effetti sonori adeguati.

APPETIBILITA' 81%
Essendo calcio vero e proprio le regole sono ovvie, ma ci vuole tempo per impadronirsi di alcuni comandi, specialmente per il calciometro.

LONGEVITA' 92%
I tre tosti livelli di difficoltà e l'incredibile serie di opzioni dovrebbero far felice il tifoso medio per un bel po' di mesi a venire.

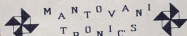
GLOBALE 90%
Probabilmente la più accurata simulazione di calcio mai realizzata e, nonostante alcuni difetti, un divertente gioco di calcio.

CENTRI
ACQUISTO SOFT-WARE

COMPUTER e GIOCHI:

ATARI • COMMODORE
OLIVETTI PRODEST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA

VENITE A TROVARCI

MANTOVANI TRONICS

Via C.Plinio 11, 22100 COMO - Tel.031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI, GLI ACCESSORI E UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.

Concessionario LAGO per COMO con novita' in arrivo tutti i giorni.

. . . e consegnando questo coupon riceverai un simpatico omaggio ! ! !

SOFT & COMPUTER

VENDITA PER CORRISPONDENZA DI NOVITÀ HARDWARE E SOFTWARE PER:

C64 - C128 - AMIGA - ATARI 130/520 ST - MSX - MSX2 - IBM COMP.

SOFT CENTER E IMPORTAZIONE DIRETTA

VIA CARLO MAYR, 85
44100 FERRARA
TEL. 0532/47940

SOFT MAIL

SOFT MAIL

Un riveditore di software presente in tutta Italia?
SOFT MAIL
Via Napoleona, 16
22100 COMO
Tel. (031) 300174
Invia questo buono per ricevere il catalogo!

B.C.S. COMPUTER snc

VENDITA ED ASSISTENZA

COMPATIBILI IBM
COMMODORE
MSX I e II
OLIVETTI

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GIOCHI SU CASSETTA e SU DISCO; TUTTE LE NOVITÀ D'IMPORTAZIONE

ORARIO DI NEGOZIO

VIA MONTEGANI 11
20141 MILANO
TELEF. 02/84.64.960

NEWEL S.r.l.

VIA MAC MAHON 75
20155 MILANO
TEL. 32.34.92

NEGOZIO SPECIALIZZATO

AMIGA, HARDWARE-SOFTWARE

ASSITEC

ASSISTENZA TECNICA COMPUTER

COMMODORE
MSX
COMPATIBILI IBM
SINCLAIR

RIPARAZIONI ANCHE IN 48 ORE

SABATO APERTO

"CONDIZIONI PARTICOLARI PER RIVENDITORI"

VIA DE SANCTIS 33/35
TELEF. 02/84.63.905
20141 MILANO

SUPERGAMES

VENDITA DI NOVITÀ HARDWARE O SOFTWARE E ACCESSORI

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI SU DISCO E CASSETTE

SOFT CENTER

VIA VITRUVIO 66
20124 MILANO
TELEF. 02/66.93.340

VENGEANCE

CRL, cassetta L.18.000, disco L.25.000, solo joystick. Per C64.

Una flotta di potenti astronavi aliene sta terrorizzando la Galassia, senza che nessuno reagisca. Un solo intrepido pilota non è disposto a subire passivamente e mette a punto un'astronave, etci, etci.
L'armata nemica scorre verticalmente dall'alto. La navicella è armata di un cannoncino che colpisce le astronavi e le postazioni nemiche. La loro distruzione fa apparire, in alcuni casi, delle capsule contenenti opzioni supplementari che migliorano le prestazioni della navicella.
Le capsule disponibili contengono velocità extra, maggiore potenza di fuoco, navicelle extra, punti bonus ed energia. L'energia è necessaria a teletrasportare un droide teleguidato a bordo di uno degli otto tipi di astronavi nemiche.
Ciascuna astronave contiene un componente segreto del motore, indispensabile per portare a termine la missione.
La fase di teletrasporto viene attivata premendo la barra spaziatrice e selezionando "board ship" da un menù a discesa. L'azione si blocca ed appare un cursore che viene usato per selezionare il veicolo nemico prescelto. Una volta scelta l'astronave, un droide viene teletrasportato a bordo per esplorare il suo labirintico interno.
Il giocatore guida il droide alla ricerca dell'apparecchiatura nascosta, evitando al contempo i colpi delle guardie aliene. Il gioco torna all'azione spara-e-fuggi quando si verifica uno di questi tre casi: viene ritrovato il componente, il droide viene ucciso o l'energia disponibile si riduce a zero.
La missione si può dichiarare conclusa quando il giocatore ha ritrovato tutti e otto i componenti e si è liberato delle restanti astronavi nemiche.

Uno dei formati più diffusi di questi tempi è certamente lo spara-e-fuggi a scorrimento verticale. La CRL ha cercato di creare una variazione sul tema, inserendo una sezione di esplorazione in 3D. Purtroppo non funziona molto bene. Il gioco è difficile da portare a termine nel tempo concesso: nello spara-e-fuggi si può morire in un attimo, nella sezione esplorativa è difficile risolvere gli enigmi. Se a questo aggiungete una progressione di armamenti extra molto strana, una grafica e un sonoro un po' sciaibi, otterete un alto "fattore tavolo" (ovvero il povero malcapitato bersaglio della vostra ira, che prenderete a pugni a metà del gioco). Non è divertente. Non vale il suo prezzo. Non è da comprare.

PRESENTAZIONE 79%
Buona, comprendente l'opzione di restart e un grande tabella dei record.

GRAFICA 78%
I fondali e gli sprite colorati sono rovinati da una scadente navicella.

SONORO 56%
Musichetta nella media, ma gli effetti sono sono piuttosto buoni.

APPETIBILITA' 65%
Azione sparatutto immediata, ma gli elevati livelli di difficoltà sono deprimenti.

LONGEVITA' 44%
La frustrazione dovrebbe entrare in scena molto prima della fine del gioco.

GLOBALE 53%
Uno spara-e-fuggi che fa andare su tutte le furie e che non riesce a sfruttare il suo potenziale.

TOPPLE ZIP

Infogrames, cartuccia L.39.000, joystick/tastiera. Per MSX 2.

Una principessa è pronta a offrire la sua mano al pilota più in gamba, colui che riuscirà ad eliminare il maggior numero di astronavi nemiche.

Topple Zip è uno spara-e-fuggi a scorrimento multidirezionale. A vostra disposizione avete una sola astronave per partita e inizialmente sembra una vecchia carcassa: lenta nei movimenti, ha dei laser che non distruggono e dispone di una strumentazione limitata. Durante la missione in questa terra popolata da nemici numerosi e agguerriti, potete trovare molti "accessori" utili per il potenziamento del vostro mezzo.

Le astronavi nemiche infatti abbandonano sul terreno contenitori simili a delle pillole con vari accessori, carburante, schermi e razzi. Per recuperare questi oggetti preziosi dovete colpire il contenitore e quindi passare sopra all'oggetto. Fate attenzione perchè alcuni di questi oggetti hanno effetti negativi sulla vostra astronave come la diminuzione dell'energia, la perdita del controllo, la neutralizzazione dei missili.

Il libretto di istruzioni contiene una lista di tutti gli oggetti, illustrati con delle icone e accompagnati da una descrizione (in francese, inglese, tedesco e spagnolo).

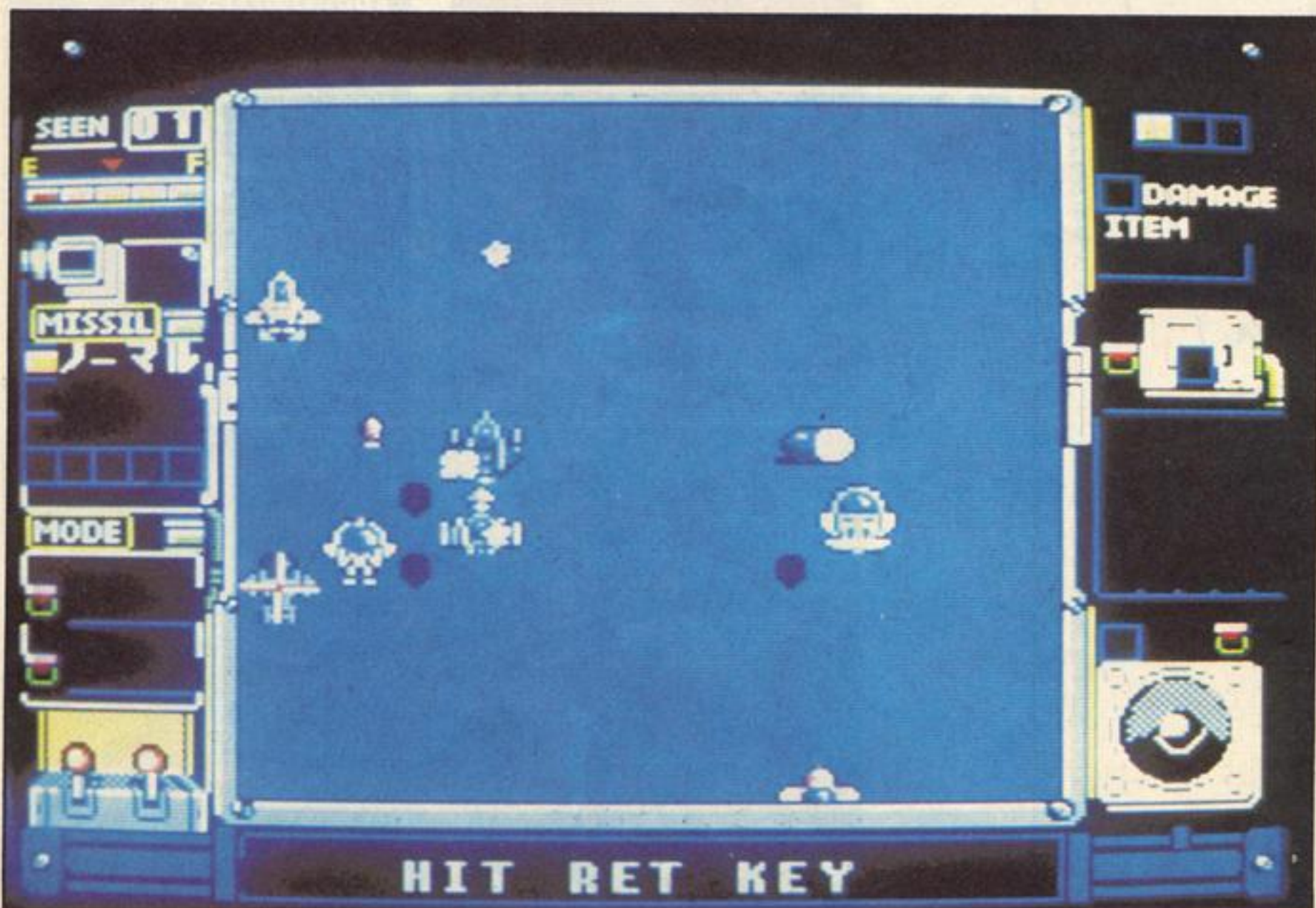
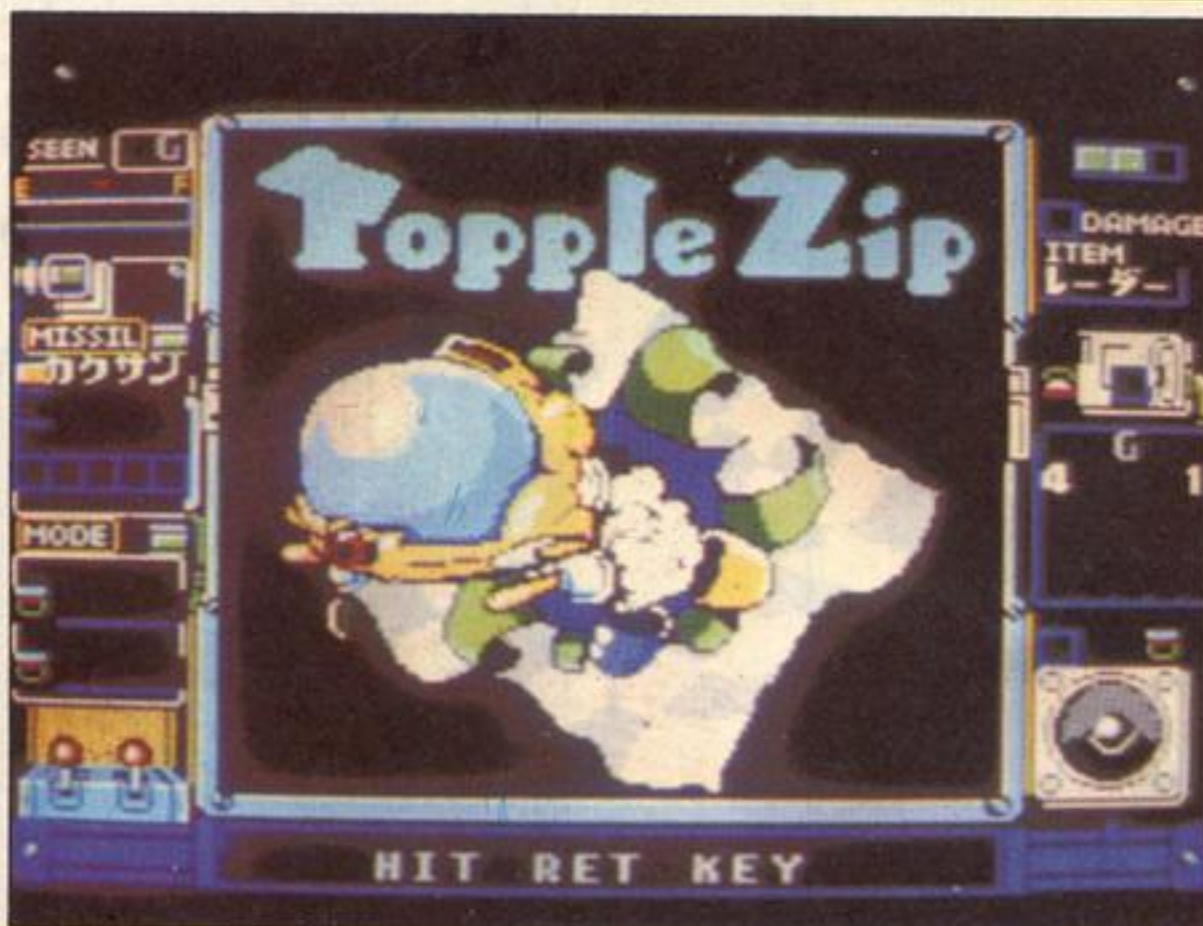
L'azione del gioco è ripresa dall'alto e avviene su vari scenari tridimensionali che variano dalla riviera del primo schermo al paesaggio vulcanico del quarto schermo.

Il resto dello schermo è occupato da una serie di indicatori che vi forniscono informazioni riguardanti la fase di gioco che state affrontando, il livello di energia, lo stato dell'astronave, il nome e il numero degli oggetti raccolti, il numero di astronavi rimaste, l'indicatore di velocità, il nome dell'ultimo oggetto raccolto e il monitor del radar.

Se volete scongiurare un'eccessiva perdita di energia dovete evitare l'impatto con alberi, case e montagne. I colpi dei nemici oltre a distruggere l'astronave possono costarvi anche la perdita degli oggetti che avete raccolto, mentre alcune astronavi nemiche saranno più difficili da abbattere di altre.

Per passare da uno schermo all'altro bisogna infilarsi in un tunnel. Se avete raccolto il radar, il monitor vi indica a quale schermo conduce ogni passaggio. Il tunnel finale è indicato dalla lettera G e conviene raggiungerlo solo quando avete raccolto la chiave.

Ho trovato Topple Zip piuttosto lento. Uno spara-e-fuggi che si rispetti deve avere un buon ritmo e sicuramente l'MSX 2 puo viaggiare a velocità un pò più elevate. Inoltre non ho capito il motivo per cui hanno lasciato le scritte in giapponese. Non è molto gratificante terminare il gioco senza capire nulla di quello che avete ottenuto. Un'altra limitazione secondo me é costituita dal supporto, la cartridge é decisamente comoda e veloce, ma fa salire il prezzo del gioco di quelle 20 mila lire che credo tutti preferirebbero investire in una seconda, seppur lenta cassetta.

Questo spara-e-fuggi dagli occhi a mandorla non mi ha eccessivamente entusiasmato. La grafica tipo cartone animato é carina e colorata, ma questo non basta a fare di Topple Zip un grande gioco, anche perché le finalità del combattimento non sono molto chiare. Quelli della Infogrames potevano anche fare uno sforzo in più e tradurre le varie schermate. Un'altra mancanza di rilievo é quella del contatore di punteggio, che pur essendo citato nelle istruzioni, non compare sullo schermo. Comunque l'idea della raccolta dei pilloloni non è male e gli accessori sono vari e divertenti, anche se non sono proprio riuscito a beccare quello che attiva il sintetizzatore vocale. Nel complesso è senz'altro meglio delle conversioni che sono apparse ultimamente su questi schermi.

PRESENTAZIONE 81%
Il caricamento è veloce (ci mancherebbe altro). Le istruzioni non sono il massimo e fortunatamente non sono in giapponese.

GRAFICA 83%
Ottimo utilizzo dei colori e sfondi ben disegnati con uno stile da cartone animato.

SONORO 61 %
La musica non è male ma è un po' noiosa.

APPETIBILITA' 60%
Qualche problema all'inizio, soprattutto per le scritte in giapponese...

LONGEVITA' 68%
...ma le cose dovrebbe migliorare con la raccolta dei vari oggetti.

GLOBALE 69%
Uno spara-e-fuggi non velocissimo con un po' di raccogli oggetti.

THE HUNT
FOR
RED
OCTOBER
ITAL VIDEO s.r.l.
Via S. Stefano 11 - Bologna
Tel. (051) 78.40.10
ITAL
VIDEO

TOBRUK

PSS, cassetta L.18.000, disco L.25.000. Per C64.

The Clash of Armour è il sottotitolo di quest'ultimo gioco della prolifica PSS e ancora una volta ci troviamo nel deserto: una località sempre più popolare per i wargame.
Tobruk è una simulazione di medio raggio del tentativo di Rommel di passare attraverso un vasto campo minato, che si estende da Gazala e Bir Hachieim in nord Africa, posato dagli alleati per difendere Tobruk, punto chiave per i rifornimenti nel Meditteraneo. Con " medio raggio" intendevo dire che non ricrea una singola battaglia né simula un'intera campagna. L'azione copre circa un mese di tempo, a partire dal 26 maggio 1942, e il combattimento si risolve in un solo turno. Il giocatore, al comando dell'esercito dell'Asse, gioca contro il computer e deve cercare di di catturare quante più oasi alleate possibili. Tobruk, nell'angolo superiore destro, è la meta finale.
Lo schermo principale mostra una veduta poco entusiasmante

della Cirenaica nella quale la linea di Gazala -il campo minato alleato- taglia in due il deserto. Come dice il libretto d'istruzioni, quando iniziarono le operazioni, il campo minato non era ancora terminato ed è per questo che c'è un passaggio a sud della linea. Le truppe dell'Asse iniziano il gioco dalla loro parte della linea mentre dall'altra parte ci sono tutte le oasi e le forze alleate. E' molto facile identificare ogni punto della mappa grazie ad un Com Box che spostato su qualunque elemento, sia unità che paesaggio, dà subito l'informazione richiesta. A dire il vero ci sono pochi elementi sulla mappa: c'è solo sabbia, sabbia e ancora sabbia.
Esaminare le unità nemiche con il Com Box (e conoscere la forza difensiva delle oasi) è facile quanto esaminare quelle amiche. Il sistema è agile da comandare e facile da capire. Le informazioni sulle unità indicano la loro forza in termini di quantità di uomini, provviste e artiglieria disponibili e il numero di mosse che quell'unità può fare in quel turno.
Ci sono due turni al giorno, divisi in fase di Movimento e di Combattimento. Alla fine della giornata, ogni due turni, è la volta delle fasi Rifornimento e Comando. Con il Com Box potete muovere le unità come volete, l'unica cosa che non si può fare è costringerle a suicidarsi passando sopra il campo minato, che viene considerato ostacolo insuperabile. Se si entra in una zona sotto il controllo nemico -i riquadri che circondano immediatamente l'unità nemica- si rimane bloccati ma è possibile evitare il combattimento.
Il Com Box non consente di fare movimenti che non siano consentiti a quell'unità, restrizione che ho trovato molto utile. Gli ordini di movimento vengono eseguiti immediatamente e ciò aiuta a organizzare le forze. Quando avete mosso tutte le unità, si passa alla fase di combattimento premendo la barra spaziatrice. Il combattimento tra unità adiacenti è opzionale. A questo punto, a meno che nel menù iniziale non abbiate disattivato questa opzione, parte la famosa sequenza arcade dei giochi PSS.
Questa opzione non è male in un tipo di gioco veloce come **Battle of Britain**, ma nel mezzo di questo wargame strategico tradizionale con pedine questa sequenza arcade stona. Come si può facilmente immaginare siete al comando di un carroarmato, che avanza in un paesaggio poco convincente e potete sparare proiettili o bombe contro le occasionali oasi e carriarmati nemici, ottenendo ben poco. A meno che siate veramente presi dal gioco, escludendo questa opzione non perderete assolutamente niente.

Senza la sequenza arcade il combattimento si risolve immediatamente e si conclude con un rapporto su chi si è ritirato e chi si è arreso. Sembra che le unità nemiche si arrendano sempre, levandovi la soddisfazione di leggere il messaggio: "Unità annientata". Segue la fase di Rifornimento nella quale verrà chiesto al giocatore quale unità deve ricevere le limitate risorse disponibili. L'importanza dei rifornimenti in una guerra nel deserto è enfatizzata dal fatto che le forze dell'Asse devono trascinarsi dietro i mezzi di rifornimento e proteggerli dai nemici. Ciò rende più interessante l'azione di gioco perché se vengono distrutti entrambi i depositi -e sono molto vulnerabili- l'Asse perde automaticamente.
La fase di comando introduce un nuovo schermo, nel quale si decide la disposizione strategica delle risorse. Potete assegnare i punti-risorse al recupero degli AFV (veicoli da combattimento armati) per minimizzare le perdite subite nello scontro e, molto importante, al cannoneggiamento di un bersaglio o il brillamento delle mine. Assegnare un numero sufficiente di punti al brillamento delle mine, consente allo schieramento dell'Asse di aprire una breccia nella linea di Gazala, attraverso la quale possono passare le unità più lente. Il cannoneggiamento di un bersaglio consente di scegliere un bersaglio da colpire, che però può essersi spostato quando viene eseguito l'ordine.
Il libretto di istruzioni è adeguato: offre un breve ma esauriente sommario degli eventi storici e guida vivacemente il giocatore nei meccanismi del gioco. L'impaginazione è però un po' insolita ed è quindi di difficile consultazione. E' stato anche battuto senza capoversi: può essere un'inezia, ma così risulta un po' confuso!
Con i suoi due livelli di difficoltà, è facile farsi prendere dal gioco, che è divertente da giocare ma difficile da sconfiggere. La fluidità del gioco e la semplicità dell'obiettivo costituiscono un certo fascino e il gioco, pur non avendo gran spessore e longevità, è sufficientemente impegnativo da risultare divertente.

PRESENTAZIONE 85%
Vivace e ben congegnata.
GRAFICA 71%
Non è entusiasmante ma è chiara.
REGOLE 60%
Adeguate ma mal impaginate.
GIOCABILITA' 81%
E' realizzato in modo che sia facile e veloce da giocare e senza interruzioni, a meno che non si tenga conto delle sequenze arcade.
GLOBALE 70%
Non è male.

ANNALI DI ROMA

PSS, cassetta L.18.000, disco L.25.000. Per PC 1, C64, Spectrum.

Lo scenario di **Annals of Rome** rappresenta l'esempio ultimo di una guerra a lungo termine. La pianificazione strategica dell'invasione di un paese in un periodo di mesi prevede la messa a fuoco di invisibili dettagli e in questo gioco siete responsabili della costruzione e gestione dell'intero impero romano. La grandiosità di questo obiettivo aveva suscitato qualcosa in me, quando uscì per Spectrum, ma la giocabilità delle nuove versioni per C64 e Olivetti PC 1 non è alla sua altezza.

Il gioco combina in modo un po' disordinato diversi elementi per produrre una simulazione delle condizioni storiche che formano il destino delle nazioni in generale e di Roma in particolare. Vi sono forze economiche, rappresentate in modo inefficace da un selezionabile tasso d'imposte e dalle casse dello stato piene (o vuote) d'oro. Vi sono personalità, che forniscono un inaspettato interesse umano in una saga che si potrebbe pensare sia priva di dinamiche individuali e, naturalmente, c'è l'aspetto della conquista militare.

Il gioco comincia nel 273 a.C., quando la Repubblica Romana aveva ormai il controllo dell'Italia ed era pronta a conquistare il resto del mondo antico. Lo schermo visualizza una versione un po' schiacciata del mondo allora conosciuto, fortunatamente integrata da una mappa nel libretto d'istruzioni. Le regioni dominate dalle potenze rivali di Roma, raggruppate in base alle razze che vi abitano, sono indicate da colori diversi. All'inizio del gioco, il territorio dei Galli si stende per gran parte dell'Europa e con l'esperienza ho scoperto che è vantaggioso e abbastanza facile sgominarli appena possibile.

Prima di iniziare la guerra ha luogo la fase economica nella quale il giocatore deve decidere il tasso d'imposte, tra uno e due, per la fase successiva.

Un alto tasso genera impopolarità, mentre la popolarità di un regime è un grosso fattore di stabilità.

Segue poi un appello dei VIP romani. In qualunque momento ci sono 21 personaggi, tutti con dei convincenti nomi romani come Tiberius Cato e Aurelius Maximus (ad essere pedanti si potrebbe dire che i romani avevano tre nomi, non due).

All'inizio sono tutti senatori, ma possono essere nominati comandanti, legati o tribuni. Ognuno ha una sua propria personalità, definita da due cifre che rappresentano l'abilità e la lealtà. Invecchiano e quando muoiono vengono automaticamente sostituiti. La prima decisione riguarda chi nominare comandante o governatore di Roma. Se sceglierete un senatore di scarsa lealtà, quasi inevitabilmente vi tradirà. Ciò non è però necessariamente un male.

Se la popolarità del regime è bassa, e può scendere anche di molto sotto lo zero, può verificarsi una più dannosa forma di tradimento: un comandante alla guida di un grosso numero di legioni può decidere di ribellarsi e puntare su Roma per prendere il potere. Non c'è niente che possa impedire a diversi comandanti di decidere di fare ciò simultaneamente e, infatti, è stata prevista una fase, la fase della guerra civile, proprio per questi casi. Una parte dell'esercito solitamente rimane fedele allo stato e ciò significa che perdete risorse in una lotta intestina. La guerra civile può essere devastante e per evitarla è consigliabile non affidare a qualunque comandante, per quanto leale, più di tante legioni.

All'inizio del gioco, l'Italia è circondata da imperi nemici ed è dotata di una forza militare molto efficiente. I legionari sono molto meglio organizzati di qualunque altra forza nemica ed hanno poche difficoltà a sconfiggerle, anche quando sono in rapporto di due ad uno. Nella fase di combattimento ciascuna regione gioca il suo turno in ordine casuale. Nei primi turni, il giocatore deve stare a guardare il resto del mondo combattere. Sullo Spectrum questa fase è di una lentezza incredibile, mentre nelle versioni per C64 e PC 1 è stata notevolmente velocizzata. La sconcertante mancanza di qualunque effetto sonoro, rende difficile seguire lo svolgersi degli avvenimenti. E' ridicolo, naturalmente, aspettarsi che la conquista di una "nazione" sia accompagnata da un sonoro appropriato, ma il silenzio è peggio.

Quando è il turno dell'Italia, la scelta è piuttosto semplice: o non fate niente o mandate i legionari a conquistare una regione adiacente. Ciascuna nazione ha una sola mossa per turno, ma se conquistate una nazione prima che abbia giocato il suo turno, la sua mossa spetterà a voi. Questo significa che l'ordine in cui giocano le nazioni è importantissimo e la fortuna può consentirvi di conquistare cinque regioni in un turno.

La presenza di un nemico in una regione è indicata da un numero: ciascuna unità rappresenta diecimila uomini. Ciascuna unità dell'esercito romano rappresenta invece cinquemila uomini.

Una volta conquistati, i possedimenti romani sono sotto la costante minaccia esterna ed interna. Le potenze nemiche adiacenti cercando di portarvele via e se la provincia è la "patria" di una particolare razza, la popolazione nativa organizzerà un esercito di contadini armati di forconi e cercherà di ribellarsi. Mantenere il controllo di una patria è difficile, ma ne vale la pena poiché potete distruggere per fame una razza nemica.

Non potendo usufruire dei loro tesori non potranno organizzare un esercito e, se dominati per un sufficiente numero di decadi, si estingueranno. Il pericolo maggiore per l'impero viene da oltre i confini della mappa, dalle orde di barbari che appaiono in numero astronomico con frequenza calcolata storicamente e che alla fine vincono sempre.

Con un po' di pratica non è difficile conquistare l'intera mappa in un discreto numero di turni. La difficoltà sta nel mantenerne il controllo, viste le minaccie di guerre civili, ribellioni di nativi e invasioni barbariche sempre in agguato.

Teoricamente è possibile far durare l'Impero Romano oltre la data della sua caduta storica, anche se le forze che operano contro di voi sono schiaccianti. E' vero che i legionari romani all'inizio del gioco, nel 273 a.C., sono i migliori soldati del mondo, ma quando nel quinto secolo arrivano i Vandali e gli Unni i loro metodi sono datati e le orde barbariche hanno raggiunto un eguale livello di sofisticazione.

La grandiosità dello scenario è allettante, ma ci sono alcune cose che non vanno nelle nuove versioni. La mancanza di sonoro è una deficienza più grave di quello che pensavo, manca la scomposizione delle popolazioni delle diverse regioni e anche, e questo è più grave, la fase che spiegava come avveniva il reclutamento delle truppe nelle varie regioni. Con mia grande sorpresa, il risultato è un prodotto mal presentato che non è in grado di ricreare il fascino che la sola idea di governare l'Impero Romano aveva suscitato.

PRESENTAZIONE 49%
Incongruo stilisticamente e con una struttura di turni confusionaria.

GRAFICA 60%
La disposizione dei dati sullo schermo e la mappa sono disordinate e confuse.

REGOLE 65%
Ci sono delle tabelle e una mappa di una certa utilità, ma le regole sono arrangiate male e difficili da consultare.

AUTENTICITA' 80%
La conoscenza che l'autore ha della storia romana è trasmessa bene.

GIOCABILITA' 64%
La presentazione scadente rovina un gioco che sarebbe altrimenti stato irresistibile.

GLOBALE 68%
Un'idea interessante ma un gioco mediocre.

Una lumata ai giochi economici

ATV SIMULATOR

Code Masters, L. 5000, joystick/tastiera. Per Commodore 64.

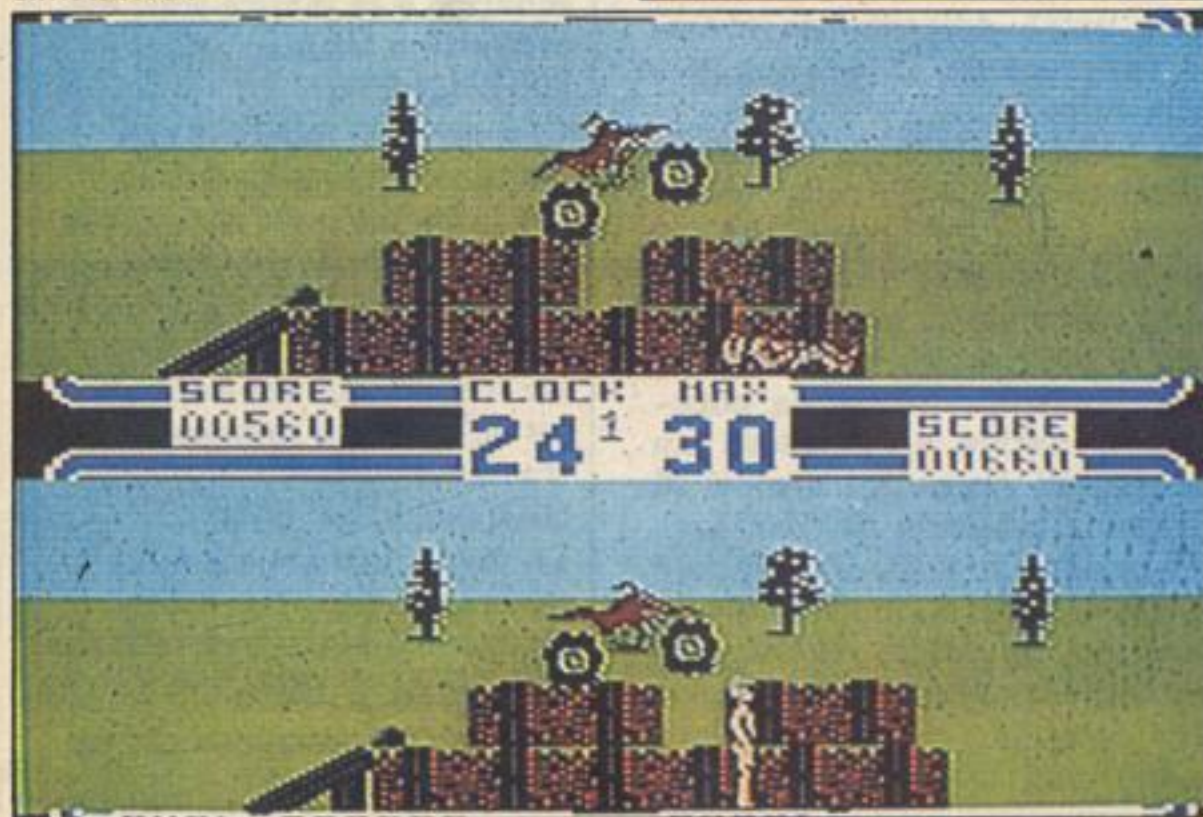
Atv Simulator è un gioco di corsa a doppio schermo. Uno o due giocatori stanno alla guida di una moto da fuori strada cercando di ottenere il miglior tempo su una serie di percorsi accidentati.
Ogni corsa è piena di ostacoli e pericoli che devono essere superati con la moto. Comunque se un ostacolo è preso troppo velocemente, il guidatore è disarcionato con la conseguente perdita di secondi preziosi. Se il cronometro arriva a 30 secondi prima di tagliare la linea del traguardo la gara finisce.

Potrebbe essere ribattezzato 'Il fratello più brutto di Kickstart Simulator' **visto che prova a riproporre la formula della corsa a ostacoli per moto. L'azione a doppio schermo potrebbe essere divertente, ma sfortunatamente il sistema di controllo è mediocre e tutto quello che dovete fare è affrontare gli ostacoli alla velocità giusta. Una volta imparate le varie velocità, il gioco è finito. La grafica è debole e il sonoro insignificante. Se pensate che Kikstart I e II (con l'aggiunta dell'editor) costano lo stesso prezzo, non ho dubbi su quale è meglio acquistare tra i tre.**

Il prossimo sarà un Simulatore di simulatore?

Quando si vede per la prima volta Atv Simulator **la prima cosa che viene in mente è Kickstart per il doppio schermo e la grafica. Sfortunatamente la Code Masters non è riuscita a realizzare qualcosa di valido. Il gioco è terribile con sfondi piuttosto blandi, e una ATV assolutamente mal designata. Controllare il mezzo è fin troppo semplice ed è sufficiente dosare l'acceleratore e lo sterzo. Non è una simulazione di guida di una ATV e, in generale, come programma è scadente: da evitare ad ogni costo.**

PRESENTAZIONE 82%
Opzione per 1 o 2 giocatori, nel complesso ben pensata.
GRAFICA 45%
Sprite e sfondi senza fantasia.
SONORO 57%
Musica di buona fattura ma assolutamente insignificante ed effetti funzionali.
APPETIBILITA' 51%
In due ci si diverte, ma l'azione non è molto eccitante.
LONGEVITA' 36%
I percorsi sono sempre gli stessi e di conseguenza il gioco è ripetitivo.
GLOBALE 42%
Deludente versione di **Kikstart.**

La "Numero uno"di Rockin' Rodney dall'ultimo titolo Mastertronic.

BEAT IT

Mastertronic, L.5000, solo joystick. Per C64.

Rockin' Rodney, star del classico della Task Set, **Jammin'**, è tornato dopo un'assenza di cinque anni.
L'azione è vista dall'alto e Rodney corre su e giù per lo schermo cercando di raccogliere delle note nelle varie striscie colorate dello schermo. Per passare da una striscia all'altra Rodney deve usare per forza la striscia mobile multicolore. Mano a mano che raccogliete le note si aggiungono armonie che formano la colonna sonora, la quale dà un'indicazione del vostro progresso nel gioco. Il raggiungimento di questo obiettivo è reso ancora più difficile da creature che entrando in contatto con Rodney, gli fanno perdere le note raccolte, "spengono" lo schermo e spaccano in due il nostro eroe!

Beat It **mi ha positivamente sorpreso: lo schermo così vistoso è insolito, ma la struttura del gioco è incredibilmente affascinante e così sarete spinti a migliorarvi ad ogni nuova partita. Nel complesso il gioco è stato disegnato con ingegno, dalla colonna sonora che si costruisce raccogliendo le note, agli interruttori di luce che "spengono" lo schermo, lasciando visibili i soli occhi di Rodney! Brillante, movimentato e decisamente soddisfacente:** Beat It **è un gioco che vi coinvolgerà fino alle ore piccole per tutti i suoi 60 schermi.**

Questo gioco mi porta indietro nel tempo! Sono già passati cinque anni da Jammin' della Task Set, quindi questo seguito si è fatto desiderare fin troppo. E' sicuramente insolito e, per i giocatori che non conoscono l'originale il dover andare su e giù per uno schermo che pulsa in modo ipnotico alla caccia di note con cui costruire il brano musicale, Beat It **sarà un'esperienza nuova e divertente. L'azione di gioco è febbrile e richiede molta pianificazione e una precisa coordinazione psico-motoria. A sole 5.000 lire,** Beat It **è decisamente un affare che non vi deve sfuggire.**

PRESENTAZIONE 87%
Opzioni molto varie e in generale ben disposte.
GRAFICA 81%
Sprite fantasiosi con bei movimenti e sfondi molto colorati.
SONORO 80%
Un mucchio di brani rockeggianti da costruire con un bel giro di basso.
APPETIBILITA' 87%
Insolito, ma l'azione è subito appassionante.
LONGEVITA' 82%
Con 60 schermi-labirinto da affrontare la previsione a lungo termine è buona.
GLOBALE 88%
Una raccogli-tutto molto originale e divertente.

SUPER G-MAN

Code Masters, L.5000, joystick/tastiera. Per C64.

Super G-Man è una missione attraverso 10 paesaggi a scorrimento orizzontale. Armati di esplosivo e equipaggiati con un zaino-jet a raggio limitato, si deve perlustrare il territorio, raccogliendo le scorte di carburante e di munizioni e evitando ostacoli e pericoli vari.

Non posso credere che abbiano adottato un tale modo di controllo per Super G-Man: spingere in giù per salire, aargh! Questo è un grosso difetto del gioco. Nei momenti di crisi si fanno reazioni naturali e muovete inevitabilmente nel modo sbagliato, facendo una brutta fine. Il resto del gioco ha la sufficienza dal punto di vista grafico e sonoro. La struttura del gioco è noiosa e questa cassetta appartiene ormai al passato. Sarà anche un G-Man, ma Super non lo è di certo.

Ogni paesaggio ha un tempo limite e se G-Man non riesce a raggiungere il trasportatore prima della scadenza, il gioco ha termine.

Il sonoro del famoso astronauta sembra quello di una batteria da cucina.

Più semplice di così non si può. Guidare Super G-Man attraverso una serie di paesaggi monotoni fino a destinazione. C'è poco altro da fare e l'azione diventa veramente noiosa e prevedibile dopo un paio di partite. Il sistema di controllo è scomodo e sia la grafica che il sono sonoro sciaibi. Quelli della Code Masters sono molto bravi a promuovere i loro prodotti ma questa volta hanno toppato.

PRESENTAZIONE 65%
Niente di speciale, ciò nonostante è piacevole.

GRAFICA 41%
Colorata, ma con poca fantasia

SONORO 49%
Notevole solo per la sua mediocrità.

APPETIBILITA' 27%
Manca di stimoli fin dall'inizio.

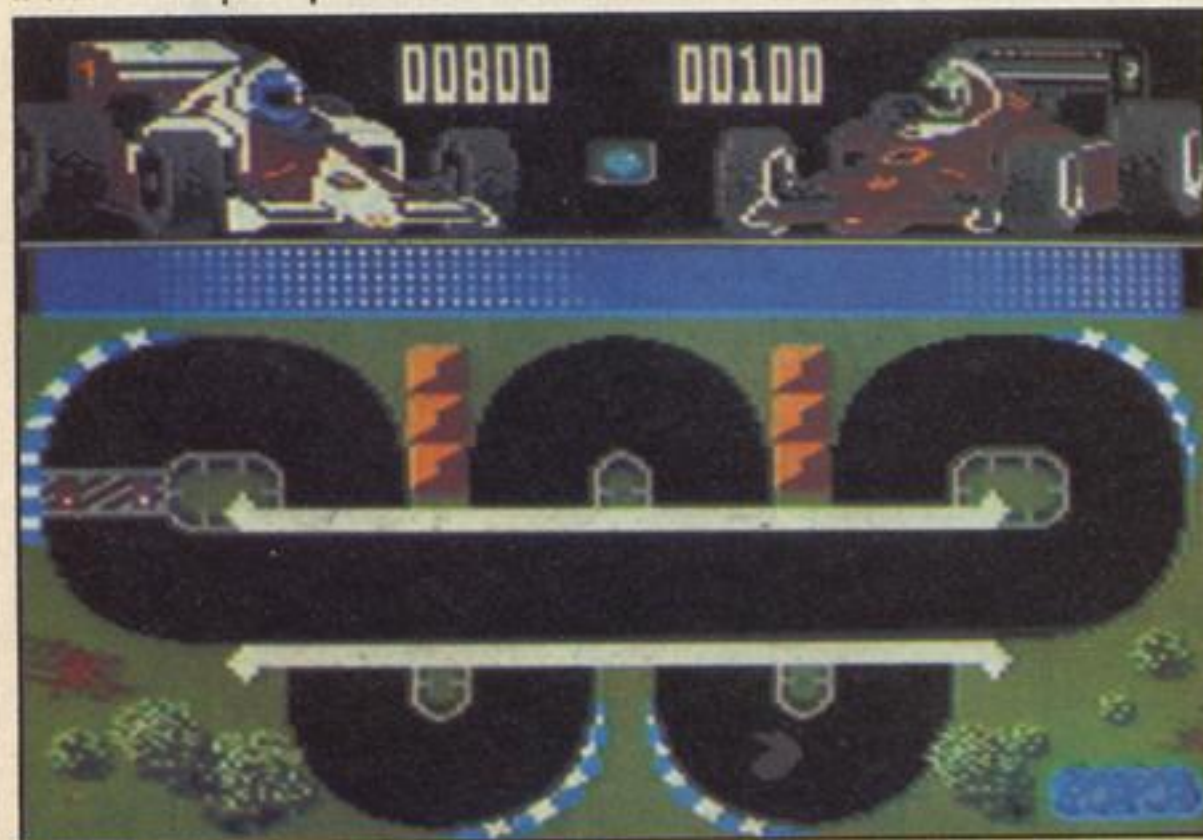
LONGEVITA' 13%
L'azione è molto ripetitiva e oltre poco e per poco tempo.

GLOBALE 23%
Un noioso gioco di esplorazione.

GRAND PRIX SIMULATOR

Code Masters, L.5000, cassetta, joystick/tastiera. Per C64, C16, Plus4.

In questo nuovo gioco di corsa della Code Master uno o due giocatori sfidano una macchinina guidata dal computer in una serie di corse di tre giri su 12 diversi tracciati.
L'azione è vista dall'alto e le auto devono percorrere il tracciato nel minor tempo possibile.
Le collisioni con i lati della pista, o un ostacolo improvviso come olio e oggetti vari, provocano un rallentamento del veicolo.
Vincere è tutto, perchè arrivare secondi equivale ad essere ultimi e significa la fine del gioco.

Il clone di Super Sprint della Code Master

Devo confessare che preferisco questa versione di Super Sprint al gioco dell'Activision, semplicemente perchè non ci sono bug! Il gioco è veloce, avvincente e divertente, specialmente nell'opzione per due giocatori. Le macchinine si muovono come se fossero su una strada fangosa, sbandando in continuazione, ma il controllo è meno complicato di quello delle auto di Super Sprint. Ed è ancora meglio se usate la tastiera. Non è un cattivo acquisto anche perchè c'è un timido tentativo di sintesi vocale.

Questo clone di Super Sprint non è terribile. Le auto sembrano dei rettangoli e i fondali sono mediocri, ma il gioco è abbastanza divertente, specialmente nell'opzione a due giocatori. Le macchinine scivolano come se fossero sul ghiaccio e il controllo è un po' complicato; spesso poi è difficile dire da che parte sono voltate, ma l'azione di gioco è divertente, anche se un po' ripetitiva. In definitiva, da provare se siete un fan di Super Sprint.

PRESENTAZIONE 78%
Opzione per uno o due giocatori ma il lungo intervallo tra le partite è noioso.

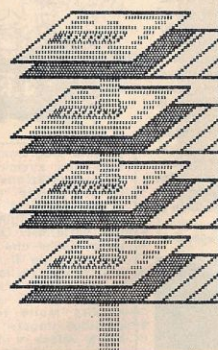
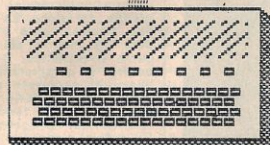
GRAFICA 48%
Sprite patetici, sfondi mediocri.

SONORO 61%
Un normalissimo motivetto di David Whittaker e qualche effetto sonoro.

APPETIBILITA' 64%
Il controllo delle auto è complicato ma sopportabile..

LONGEVITA' 48%
I12 circuiti sono abbastanza ripetitivi anche se l'opzione per due giocatori offre un buon divertimento.

GLOBALE 59%
Non particolarmente entusiasmante, ma dovrebbe accontentare i fan di **Super Sprint**.

ACCETTA ANCHE TU LA SFIDA TELEMATICA

- La potenza di una banca dati, la dinamica di un quotidiano.
- L'unico servizio telematico italiano con le notizie in tempo reale sul mondo dell'informatica.
- Il solo accessibile tramite la rete nazionale Videotel presente in piu' di 32 distretti telefonici (oltre 1000 comuni!).
- Con LASERNET 800 potrai caricare programmi in TELESOFTWARE, chiacchierare in diretta con tutta Italia sulle CHATLINES, editare un tuo spazio personale su PRIMA PAGINA, leggere le notizie piu' interessanti di LASER NEWS e migliorare la tua programmazione con i nostri corsi.
- Oltre 5000 pagine consultabili 24 ore su 24.
- Il nostro servizio ti costa ogni giorno meno della meta' di un quotidiano!

Per avere maggiori informazioni sul servizio compila il tagliando e spediscilo a:
LASERNET 800
VIA G. MODENA, 9
20129 MILANO - T.02/200201

ABBONATI!

Desidero ricevere maggiori informazioni su LASERNET 800

Cognome............... Nome...........
Via...................................
Citta'.......................Prov....
CAP........... TEL...../..............
Data di nascita .../.../...

Il mio computer e' un:
Commodore ☐64 ☐128 ☐Amiga
☐MSX ☐BBC ☐Atari ST ☐PC
Spectrum ☐48K ☐Plus ☐128
☐ Ho gia' un adattatore telematico

SPEEDKING ....
Con Microswitch
Anatomico, per una
presa "naturale"
SPEEDKING
KONIX
©1985
.....Ti regala un
gioco della GREMLIN
'THING'
BOUNCES BACK
CBM 64/128
GREMLIN
Per i seguenti computer:
Commodore 64/128
Spectrum
MSX
Amstrad CPC
L. 29.000
konix
COMPUTER PRODUCTS
Distribuito da: LEADER Ditribuzione Via Mazzini,15 - 21020 CASCIAGO (VA) Tel. 0332/21 22 55

GUIDA PRATICA: COSTRUIRE GIOCHI

parte seconda

Non riuscite ancora a creare un mega-hit con Shoot'em Up Construction Kit? Niente paura, c'è qui Jonathan 'Jops' Hare, pronto a darvi suggerimenti e consigli su come spremere il sangue da SEUCK.

Sì, sì, sì! Eccomi qua! Il gioviale Jops, il vostro beniamino, pronto a sfoderare la seconda ed ultima puntata della Guida pratica al costruire giochi col SEUCK!
Quindi fatevi crescere i capelli e diventate hippy, sì, sì, sì. No, no, no, non diventate hippy,diventate piuttosto un noioso programmatore. Un pizzosissimo mago dei chip.
Ora, grazie a **Shoot'em Up Construction Kit** potete creare uno sparatutto da primi posti in classifica, da vendere a prezzo da estorsione, e diventare così il nuovo Dio del Software. Comprate una o più copie di **SEUCK** (nessun programmatore professionista lavora senza delle copie di back-up) e potrete passare giorni e giorni a giocare col joystick e creare il più sconvolgente computer gioco di tutti i tempi. Provate a pensare, per sole 29.000 lire potreste diventare più famosi di Tony Crowther. Beh, se questo non è un affare... Okay, basta con la pubblicità. Chiedo scusa. Ora passiamo alle cose serie.
Il mese scorso ho trattato, diciamo così, di **Slap'n'Tickle**; questo mese parlerò degli altri tre devastanti programmi inclusi nella confezione: **Outlaw**, **Transputer Man** e **Celebrity Squares**, i primi due sono figli del Grande Padre **SEUCK**, il terzo è figlio illegittimo di Gary Liddon, Gary Penn e di altre persone.

OUTLAW

Eccoci qui dove batte il nostro cuore, all'interno del C64. Quello che vediamo sono miglia e miglia di deserto. Ma non temete, perché questo è **Outlaw** e siamo nell'Arizona del secolo scorso per il più grande spaghetti western della storia. L'obiettivo principale era di mostrare come **SEUCK** potesse essere usato per creare giochi in stile **Commando**, usando il giocatore per "spingere", cioé muovere, lo schermo. Si tratta praticamente di un gioco del tipo "push" come appare nello schermo del LEVELS EDITOR.

SPRITE E OGGETTI

Gli sprite sono stati un bel problema. Il fatto è che è stato un compito sovrumano anche per me riuscire a mettere l'ombra su tutti gli sprite, e visto che ultimamente ho l'ossessione delle ombre mi sono trovato davanti ad un dilemma.
Il tipico sprite del Commodore è troppo piccolo per poter creare un'immagine abbastanza dettagliata di una persona o un corpo ed avere ancora dello spazio libero per infilarci dentro l'ombra, essenziale per gli sprite visti dall'alto. Quindi, dopo aver menato per un po' il can per l'aia, ho deciso di tralasciare l'ombra su tutti gli sprite umani, sperando che non si notasse molto: credo che l'effetto finale non sia così rivoltante! Anzi, ci sono alcuni sprite di **Outlaw** di cui vado molto fiero.
Ho subito scelto il bianco e il nero come colori permanenti dello sprite. Quando ho fatto il Player 2, la formosa ragazza texana che si muove ancheggiando, non ero molto convinto del risultato. Ma poi, quando l'ho fatta ancheggiare, Chrix non riusciva più a tornare a lavorare sul caricatore del gioco. Era tutto fremente e ho pensato: "Ehi, questo non è un normale sprite, questa è una bomba sexy vivente e pulsante". Ho subito chiesto a Matthew Tims, il simpatico boss della Outlaw, se voleva che vestissi il mio formoso sprite con qualcosa di osé per farlo posare per la copertina di **Shoot 'em Up Construction Kit**. La risposta la sapete.
In realtà, entrambi i personaggi sono un buon esempio di oggetto multi-direzionale. L'indiano con i coltelli e il tizio che deposita bombe dimostrano invece come le stesse caratteristiche multidirezionali possono essere applicate ad un nemico oltre che al vostro personaggio. E' inoltre possibile definire i quadri direzionali di uno sprite che si muove diagonalmente e assegnarli appropriatamente all'oggetto! Confesso, ho barato usando gli sprite in avanti e all'indietro anche per i movimenti diagonali di tutti gli oggetti multi-direzionali di questo gioco, ma così facendo ho risparmiato un bel po' di sprite, quindi non è proprio barare.
Sia gli indiani inginocchiati (ho usato le funzioni COPY e MIRROR per far sì che siano voltati da entrambi le parti) e gli sceriffi usano gli stessi quadri più di una volta nella loro sequenza d'animazione. Questa è un'altra utile ed efficace tecnica per risparmiare sprite. Inoltre, entrambi questi nemici sparano in modo sincronizzato, cioé sparano ogni volta che l'oggetto entra nel suo primo quadro d'animazione. Ciò si ottiene moltiplicando il valore della velocità d'animazione per il numero di quadri d'animazione e poi dando questo valore al *firing rate* dell'Oggetto. Provatelo anche voi, funziona veramente.
L'ultima cosa da dire riguarda il vecchio dai capelli bianchi: ho disegnato soltanto metà del corpo, anticipando il come verrà inserito nel fondale.

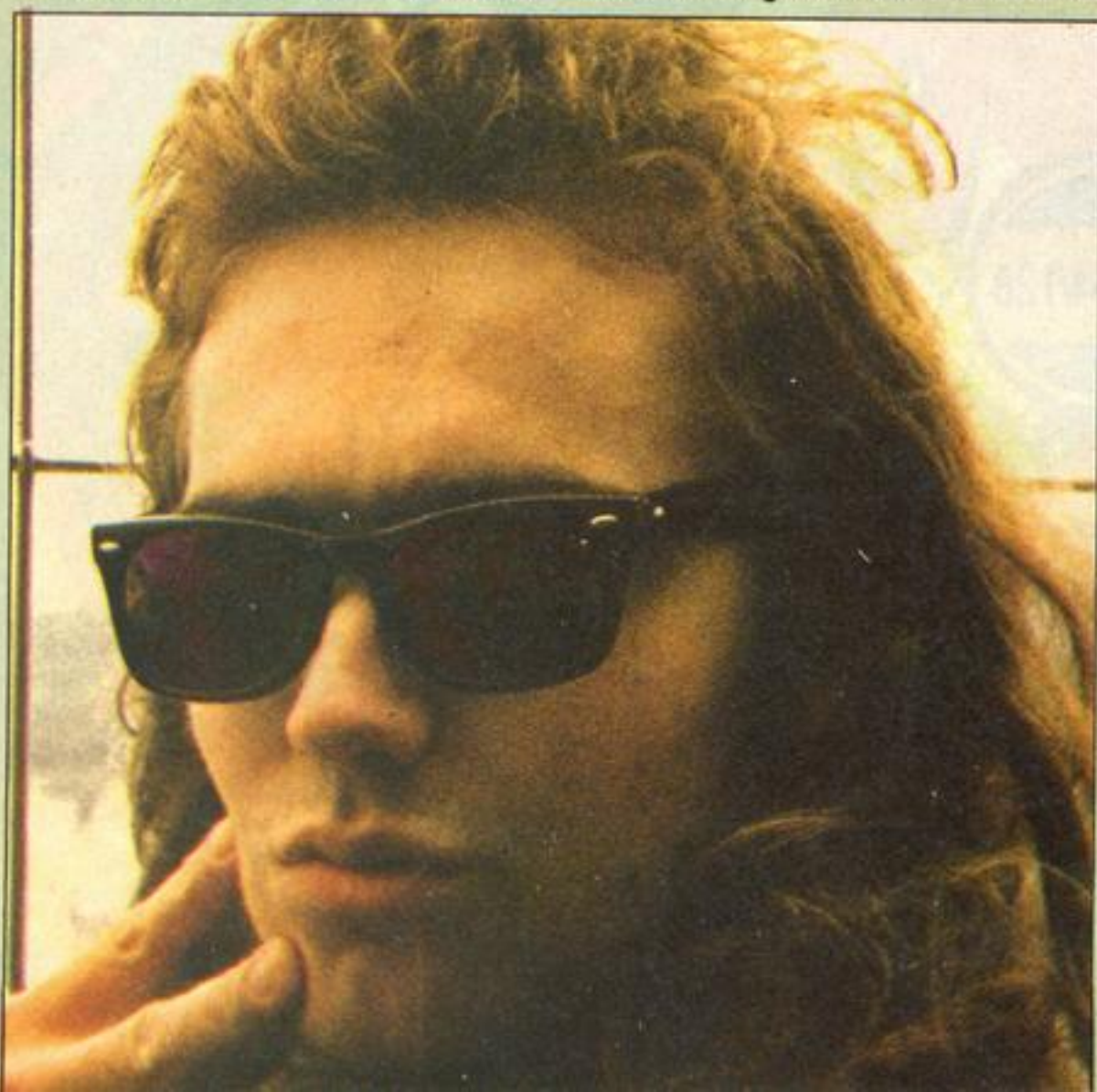
FONDALE

Proprio come nel Selvaggio West, gran parte del fondale è costituita dal deserto. I giochi di questo tipo hanno uno o due blocchi del fondale che si ripetono a certi intervalli e **Outlaw** non fa eccezione. Due soli blocchi creati con circa otto o nove caratteri formano, approssimativamente, circa il 50% dell'intero fondale. Il segreto quando si deve creare un terreno naturale, è cercare di dare alla cosa un aspetto il più possibile irregolare. Beh, c'ho provato.
La cosa più sorprendente di **Outlaw** è il contrasto di prospettiva tra le città e il deserto e come tale contrasto funzioni senza sembrare sbagliato. Questo perché il cervello umano modifica la sua percezione per vedere le cose in un certo modo, così da capire cosa sta succedendo. Se pensate che le città di **Outlaw** siano una schifezza, o che la sto menando su una cosa che non interessa nessuno, siete probabilmente un impertinente con una percezione molto sviluppata, ma non siete desiderato, quindi via di qui.
I labirinti nelle scene del deserto sono creati usando rocce, croci e altro. Ho reso tutti i caratteri oltre un certo punto solidi, così che il vostro omino non può attraversarli: ingegnoso, eh? Notate come tutte le ombre degli oggetti siano caratteri non solidi, così da rendere ancora più realistica la tridimensionalità, non solo visivamente, ma anche "praticamente", come se foste proprio lì in mezzo!!! Le città dei livelli superiori hanno delle specie di labirinti creati con determinate disposizioni delle case. Collegando questi labirinti con delle astute ondate d'attacco, potete creare degli enigmi. Certi nemici devono essere uccisi da determinate posizioni, quindi dovete sempre considerare dove vi trovate sullo schermo e dovete spostarvi senza, allo stesso tempo, tagliarvi fuori una via di fuga per evitare di fare una brutta fine.

LIVELLI

In pratica, **Outlaw** è un gioco in stile **Commando** del tipo che noi chiamiamo "a spinta", con uno schermo fisso alla fine di ogni livello. Ciò spezza l'azione e fa credere al giocatore di aver raggiunto una pietra miliare del gioco: andare avanti senza sosta distrugge la volontà. Inoltre, in **Slap'n'Tickle**, alcune parti della mappa sono state tralasciate perché non c'era più memoria per le ondate d'attacco. Due pezzi di mappa sono stati uniti usando l'opzione CONTINUE, facendo apparire il tutto come un fondale unico e fluido.

ONDATE D'ATTACCO E OGGETTI II

Il punto chiave delle ondate d'attacco sta nel determinare dove far apparire i nemici. Poiché è un gioco di spinta, uno sa esattamente a che punto dello schermo

venga a trovarsi il Player quando appare il nemico. Quindi, se fate in modo che il nemico spari immediatamente verso il punto dove c'è il giocatore appena entra nello schermo, il gioco diventa ovviamente molto difficile. Ecco perché molti degli indiani con arco e frecce appaiono dai lati, nella metà superiore dello schermo, e sparano verso il centro dello schermo e non direttamente contro il nostro povero e indifeso eroe. Lo stesso fanno in seguito i vecchi dai capelli e i baffi bianchi.
Diversi nemici si prodigano deliberatamente a rendervi difficile la vita: i ragazzotti che depositano scatole contenenti bombe proprio nel posto dove volete andare, i serpenti che strisciano nei corridoi dei labirinti e gli sceriffi scelgono sempre il posto sbagliato per esercitarsi a sparare. Notate inoltre come degli alieni di aspetto identico siano resi più cattivi e tosti nei livelli superiori, soprattutto i vecchi canuti. I vermi sono semplicemente dei bersagli per guadagnarsi dei punti-bonus e le sabbie mobili si confondono con i fondali. Anche i falò si comportano così, ma in più sparano fiamme. L'uso di sprite animati sul fondale appare evidente nel villaggio indiano prima della città di Matthewsville.

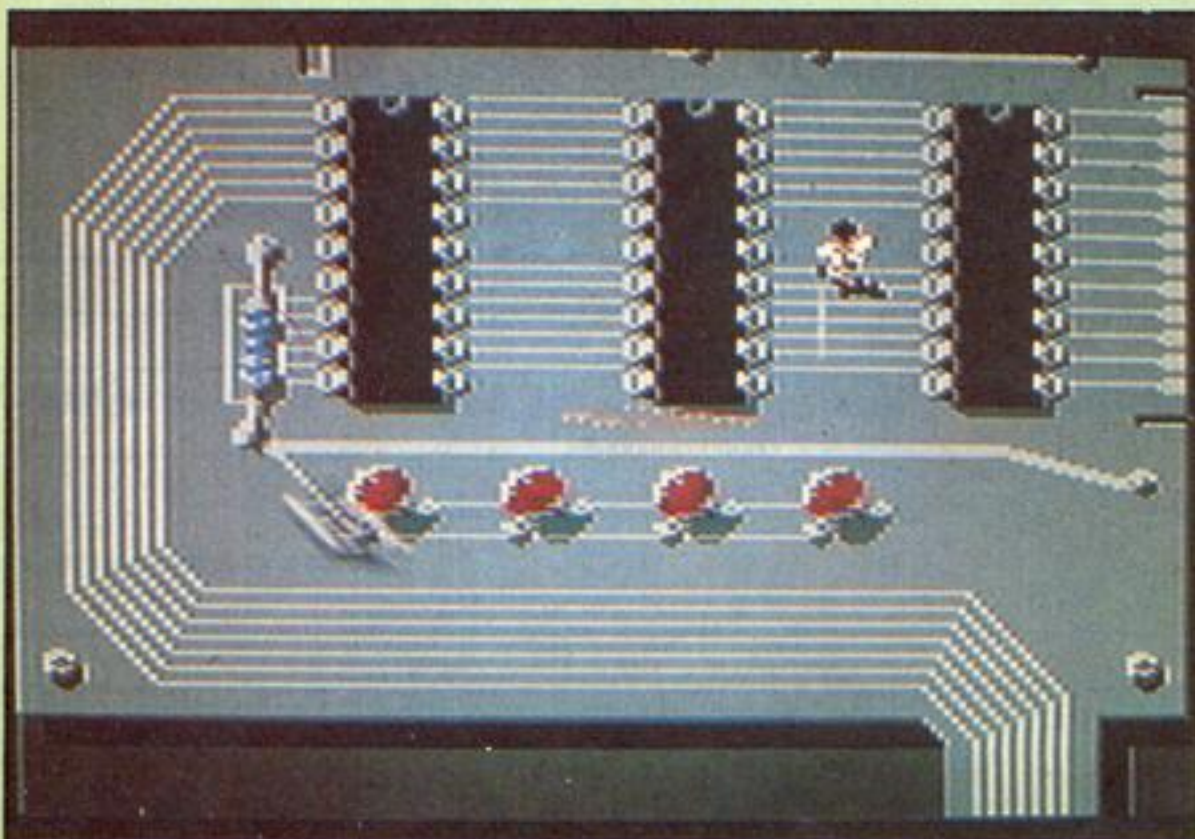
LIMITI DEL GIOCATORE

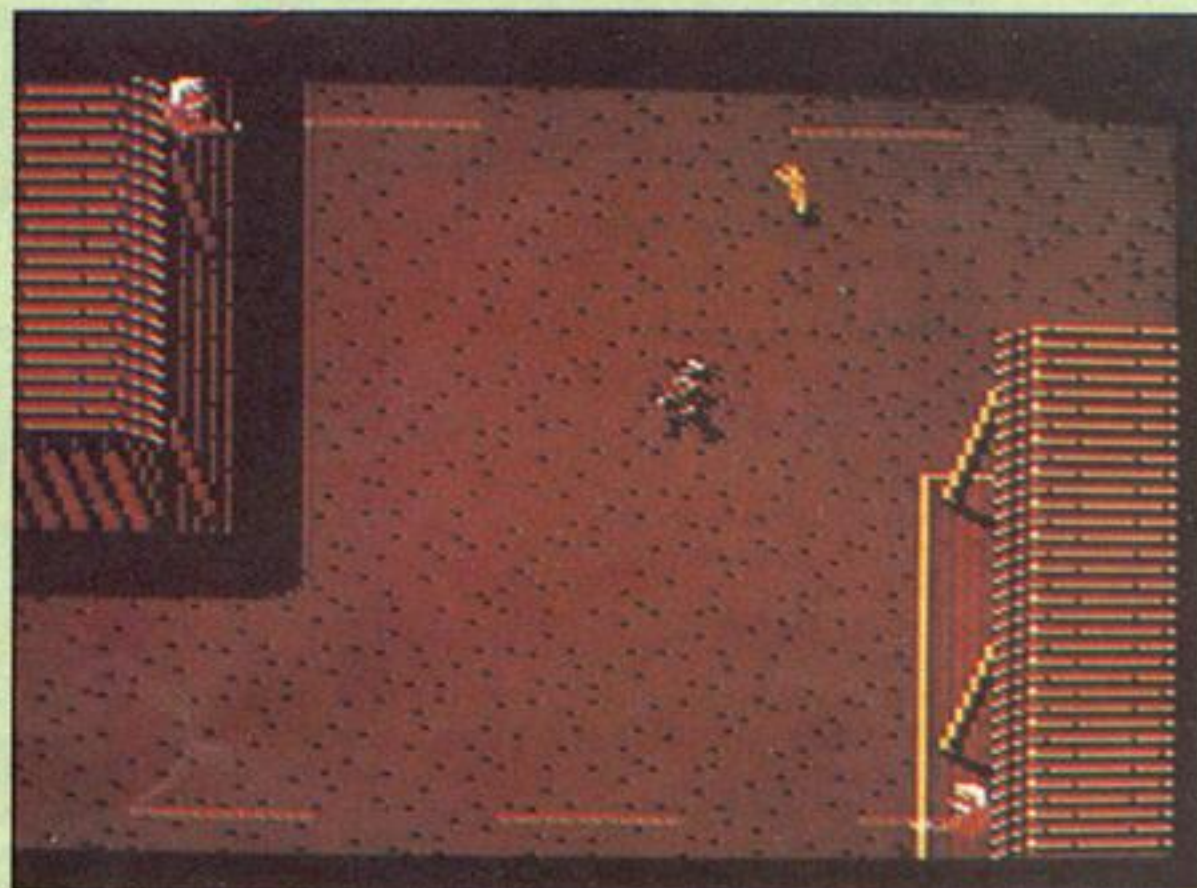
Il vero punto chiave di **Outlaw** è il rapporto esistente tra la spinta e lo schermo. Ciò si ottiene operando col PLAYER LIMITATIONS EDITOR e l'ho finalizzato solo alla fine. Per costringere il Player a muoversi per lo schermo sono stati usati spari a corta gittata.
Ecco, gente, questo è **Outlaw**, forse il più divertente gioco che abbia mai girato su un C64. Beh, non è proprio così. Scusate, mi dimenticavo dell'esistenza di. . .

TRANSPUTER MAN

Un nuovo concetto nella tecnologia dei computer giochi. **Transputer Man** doveva essere un gioco a schermo fisso pieno di alieni in stile **Robotron 2084**, ma alla fine si è trasformato in una totale alterazione delle specie di **Robotron**.

SPRITE

Gli sprite sono visti dall'alto con una certa angolazione: si vede quindi un po' di corpo e un bel po' di testa (riconoscete quei personaggi? I vecchi eroi non muoiono mai). L'ombra aggiunge profondità a tutti gli sprite, tranne che al fantasma che è immateriale e quindi non ha ombra. Notate inoltre come il buco da cui appare il fantasma sia parte dello sprite anche se si mischia con il fondale.
Le ali del razzo, quando sono alla massima apertura, si aprono, per i primi quadri, di un solo pixel alla volta, poi crescono a velocità maggiore fino a che le ali si incontrano nel mezzo. Questo perché per i primi quadri le ali si muovono più velocemente verticalmente che orizzontalmente, quindi vedendole dall'alto sembra che si muovano meno. Evviva! Evviva! Una lezione scientifica al giorno leva il medico di torno!

FONDALE

Il fondale è stato disegnato con sfumature di grigio così da evitare il bianco e nero, cioè i colori più stridenti del C64. Le forme sono semplici e pulite, per rendere il *look* da computer. Anche qui sono stati usati dei caratteri solidi per bloccarvi la strada e nei livelli superiori la difficoltà viene incrementata dagli spazi tra le piastre. Ho dovuto accertarmi che tutte le aree della mappa al di fuori del bordo fossero caratteri solidi, altrimenti un Transputer morto potrebbe essere rivitalizzato in una parte della mappa totalmente inutile. Per il Transputer ho riempito un blocco vuoto con 25 caratteri inutilizzati ed ho usato la deliziosa funzione PAINT BLOCK per disegnare il Transputer. Usate sempre la funzione PAINT BLOCK per disegnare grandi ma dettagliate aree del paesaggio: è manna dal cielo. I blocchi sono andati velocemente in questo gioco perché tutte le schermate sono molto dettagliate.

LIVELLI

La ragione per cui sulla mappa uno stesso schermo è ripetuto cinque o sei volte è perché ciascun livello è in realtà cinque o sei schermi fissi uniti insieme, con la stessa immagine ridisegnata sopra. Ma ciascuno si trova in una parte diversa della mappa, quindi ha diverse ondate d'attacco. Geniale, eh? C'è comunque voluto un po' per determinare la durata di ciascun livello, cosa che succede inevitabilmente con qualunque livello a schermo fisso di un gioco **SEUCK**. La cosa migliore da fare è provare diverse durate finché il passaggio al livello successivo è fluido e immediato.

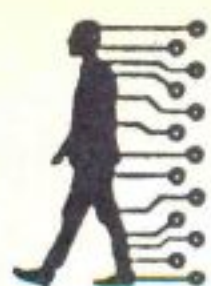
ONDATE D'ATTACCO

Non c'è niente di speciale da dire sulle ondate d'attacco se non che ci sono dei bonus che dimostrano che è possibile inserire nei giochi bonus da raccogliere simili alle chiavi di **Gauntlet**.
Inoltre, date un'occhiata a quelle procaci ballerine: gli orrendi motivetti che le accompagnano sono in realtà creati dai suoni degli spari. I proiettili che sparano sono invisibili e si muovono ad alta velocità così da non ingolfare lo schermo di sprite. Sparano tutte con effetti sonori della stessa tonalità di base. Infatti, gli effetti sonori delle ragazze sono identici, tranne che per la tonalità della nota. Il sonoro delle negre è quello normale, le note delle ragazze mediorientali sono più alte di una terza e le bianche hanno un suono che è una quinta della dominante. Facendo in modo che le frequenze di fuoco delle ragazze siano divisibili matematicamente - 20, 40 e 60 - e che le ragazze appaiano sullo schermo nello stesso momento, otterrete un piccolo motivetto a tempo, per quanto orribile possa essere. I pezzi migliori sono fatti apposta per essere un po' fuori tempo: si chiama jazz, cari miei, capite cosa intendo? E' il ritmo, *baby*.

EFFETTI SONORI

Chrix ha creato gran parte degli effetti sonori di **Transputer Man**, nonché tutte le utility di **SEUCK**. Che uomo impegnato e che deliziosi effetti sonori: tutti riverberati e gorgoglianti. Non chiedetemi come ha fatto perché non lo so, e poi non posso chiederglielo perché ora sta dormendo e comunque è a quasi trenta miglia da qui e quindi non mi sentirebbe lo stesso.

LIMITI DEL GIOCATORE

Beh, questi sono, in poche parole, tutti i giochi di **SEUCK**.
Oh scusate, mi stavo dimenticando di **Celebrity Squares**. Vergogna, vergogna! Beh, **Celebrity Squares** dimostra adeguatamente come usare i caratteri solidi per uccidere chi li tocca e dimostra , inoltre, che il grigio scuro è il miglior colore per gli sprite che viaggiano sopra un fondale totalmente nero, che per quelli di voi con fervida immaginazione è lo spazio. E questo è tutto, non ho altro da dire su **Celebrity Squares**. Se volete saperne di più, andate a comprarlo e scopritelo da voi quello che volete sapere. Su, dai, fuori i soldi, vi amiamo tutti quanti.
Per chiudere vorrei illuminare le poche persone che non hanno capito come sono disposti i programmi nel nastro di **SEUCK**. Sul lato uno c'è uno schermo introduttivo, seguito da **SEUCK + SLAP'n' Tickle** e **SEUCK + Outlaw**. Il lato due comincia con un **SEUCK** vuoto (pronto ad ospitare il vostro Gioco Caldo), seguito da **SEUCK + Transputer Man** e **SEUCK + Celebrity Squares**.
Per caricare un programma dovete localizzare approssimativamente la sua posizione di partenza e premere, come al solito, SHIFT/RUN-STOP e poi premere il tasto Play del registratore. Suggeriamo di segnarsi giù i giri di partenza di ciascun programma per caricamenti futuri. Spero che sia tutto chiaro. Come chiosa di questo divertente pezzo vi segnalo che una casa di software ha già ricevuto un demo di un gioco creato col **SEUCK**, anche se sembra essere un po' troppo simile a **Slap'n'Tickle**.
Chiunque può scrivere giochi con **SEUCK**. Io ho scritto **Transputer Man**, **Outlaw** e **Slap'n'Tickle** e non so nemmeno formattare un disco. Quindi per una volta, tutti noi che abbiamo grandi idee ma nessuna conoscenza tecnica possiamo finalmente fargliela vedere a quei saputelli di programmatori.

SOFTMAIL

® SoftMail è un marchio registrato da Lago

SoftMail di febbraio vi riserva tantissime novita' per tutti i tipi di computer! Le software houses si sono svegliate dal torpore natalizio, ed ora c'e' solo l'imbarazzo della scelta! Alcuni di Voi si sono lamentati perche' il numero di titoli presenti in questa pagina e' piuttosto ridotto: vogliamo ricordare che questo e' solo un breve estratto dal nostro catalogo generale, ed un esempio di cio' che il nostro servizio e' in grado di offrire. Se ti interessa un titolo che non compare in questa pagina, telefonaci per conoscerne la disponibilita' ed il prezzo. Da sempre *SoftMail* cerca di soddisfare tutte le Vostre esigenze, ed a questo proposito invitiamo i possessori del nuovissimo Spectrum +3 a contattarci: e' in arrivo una serie di titoli veramente splendidi! Fatevi vivi, e vi invieremo subito un elenco ben fornito.

Ecco alcune informazioni utili per chi vuole usufruire del nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici **SOLO** se si è già clienti, cioè se ci avete già fatto almeno un ordine scritto in precedenza. Dal secondo ordine in poi potrete fare ordini telefonici. Se ci avete fatto un ordine ed impazzite dal bisogno di sapere se e quando vi è stato spedito, il nostro servizio on-line vi darà ogni informazione **ESCLUSIVAMENTE** di **POMERIGGIO** dalle **14:30** alle **16:30**. Chi invece non ci conosce e desidera ricevere informazioni un pò più complete, può chiamare quando vuole: il servizio è gratuito. Ricordiamo che in ogni pacchetto spedito c'è sempre l'ultimo aggiornamento che sicuramente includerà novità e offerte imbattibili! Le spese di spedizione sono gratuite se l'ordine supera Lit.50.000, altrimenti richiediamo Lit.4.000 come concorso spese.

MSX

Abu simbel	18.000
Camelot warrior	18.000
Masters (movie)	12.000

C64 (DISCO)

4 smash hits	25.000
720	25.000
Airborne ranger	35.000
B 24	35.000
Bangkok knights	25.000
Battle of Guadalcanal	25.000
Borderzone	39.000
Bravestarr	25.000
California games	25.000
Defender of the Crown	29.000
Deja vu	29.000
Driller	29.000
Echelon	59.000
Elite collection	29.000
Flying shark	22.000
Football fortune	39.000
Game set & match	29.000
Gauntlet II	25.000
Guild if thieves	35.000
Gunship	35.000
Indiana Jones	25.000
International karate +	25.000
Jinxter	35.000
Knight Orc	35.000
Magnificent 7	29.000
Outrun	25.000
Project: stealth fighter	35.000
Rampage	25.000
Shoot'em'up constr. kit	39.000
Shilon	59.000
Solid gold	25.000
Sub battle simulator	29.000
Top gunner series	49.000
Western games	25.000

AMIGA

Arena/Brataccas	59.000
Art of chess	35.000
Backlash	35.000
Bubble bobble	35.000
Crazy cars	29.000
Dark castle	49.000
Defender of the crown	59.000
Fire power	49.000
Football fortune	49.000
Grid start	18.000
Indoor sports	59.000
Insanity fight	45.000
Jinxter	45.000
Karate	25.000
King of Chicago	Telef.
King quest triple pack	49.000
Knight Orc	35.000
L'Amiga (libro)	64.000
Leisure suit Larry	69.000
Moebius	49.000
Obliterator	45.000
Ogre	49.000
Phantasie III	49.000
Power pack	35.000
Silent service	59.000
Star fleet I	89.000
Western games	39.000
Winter Olympiad '88	35.000

C64 (CASSETTA)

4 smash hits	18.000
Airborne ranger	25.000
Andy Capp	18.000
Bangkok Knights	18.000
Battle of Guadalcanal	18.000
Bravestarr	18.000
California games	18.000
Defender of the Crown	25.000
Driller	25.000
Elite collection	25.000
Enlightenment	18.000
Football fortune	29.000
Flying shark	15.000
Galactic games	18.000
Game set & match	29.000
Gauntlet II	18.000
Gunship	25.000
International Karate +	18.000
Mad balls	18.000
Magnificent 7	25.000
Outrun	18.000
Project: stealth fighter	25.000
Rampage	18.000
Shoot'em'up constr. kit	29.000
Solid gold	18.000
Street hassle	18.000
Superstar Ice Hockey	18.000
Western games	18.000
World class leaderboard	18.000
Yogi bear	18.000

ATARI ST

Backlash	35.000
Bubble bobble	35.000
Defender of the Crown	69.000
F-15 Strike eagle	69.000
Rampage	39.000
Winter Olympiad '88	35.000
Wizball	35.000

SPECTRUM 48K

Andy Capp	18.000
Bravestarr	18.000
California games	18.000
Flying shark	15.000
Magnificient 7	25.000
Outrun	18.000
Salamander	18.000
Super Hang-On	18.000

AMSTRAD CPC 464

Buggy boy	18.000
California games	18.000
Game set & match	29.000

COMMODORE 16/PLUS 4

Championship wrestling	18.000

IBM 5"

500 cc grand prix	39.000
Defender of the Crown	59.000
Elite	45.000
Soko ban	25.000
Wizball	35.000

BUONO D'ORDINE INVIARE A: LAGO DIV. SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. 031-300.174
DESIDERO RICEVERE I SEGUENTI ARTICOLI, PAGHERO' AL POSTINO IN CONTRASSEGNO:

TITOLO DEL PROGRAMMA	COMPUTER	CASSETTA/DISCO	PREZZO

Per ordini **inferiori** a Lit. **50.000** sommare le spese postali di Lit. 4.000

ORDINE MINIMO LIT. 20.000 ZZAP 2/88 TOTALE LIRE

COGNOME E NOME ______________________

INDIRIZZO ______________________ N. ______

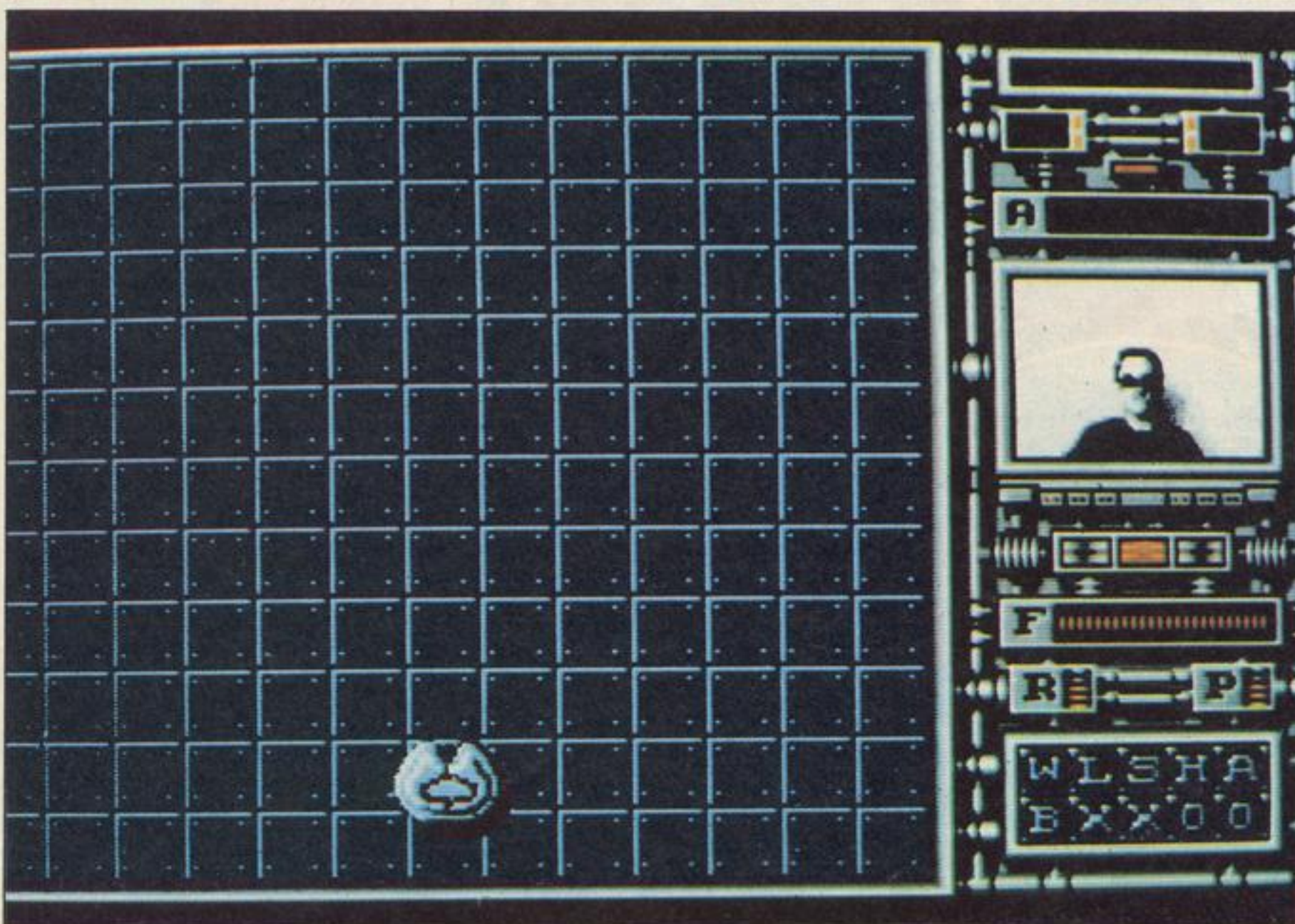
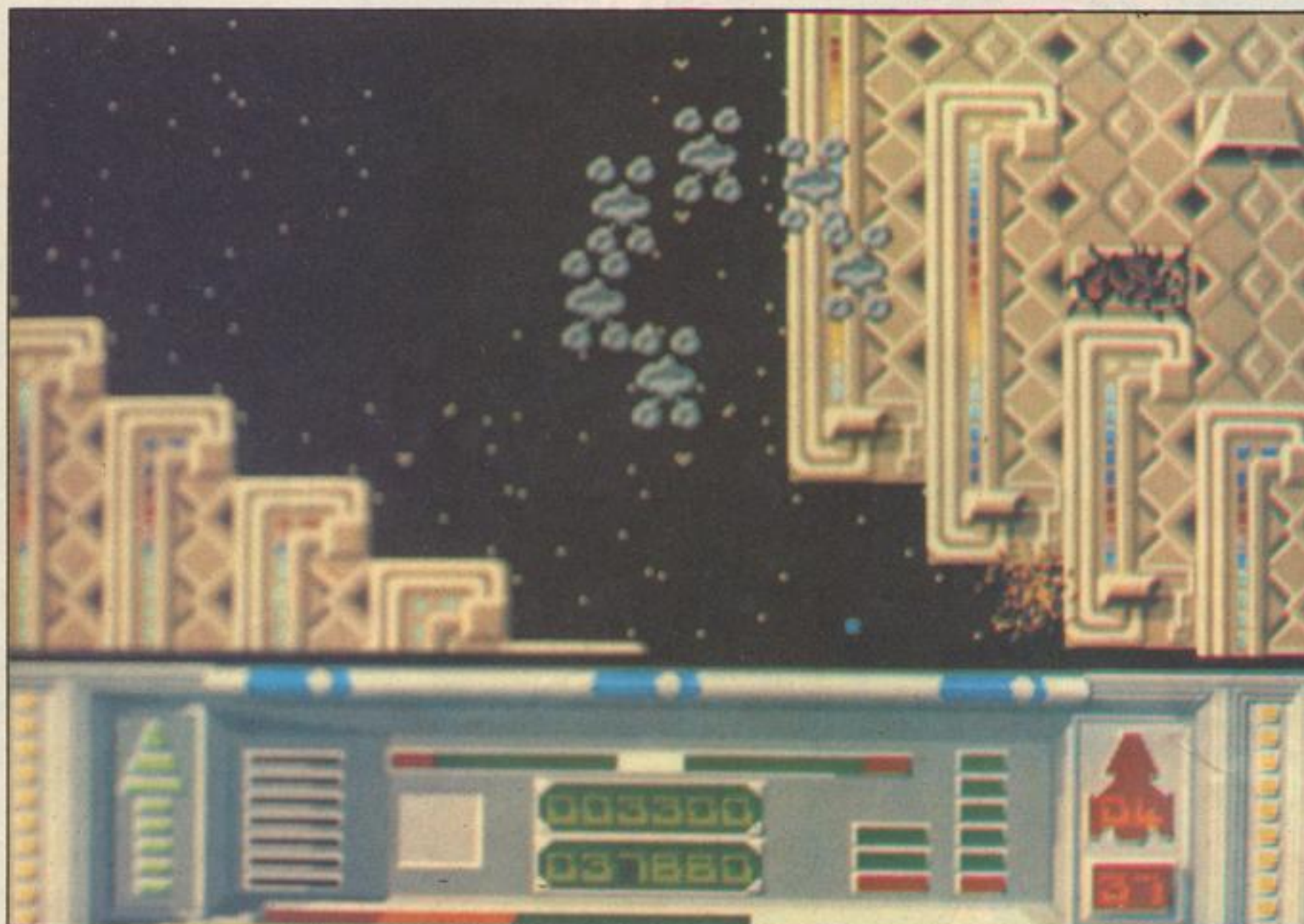
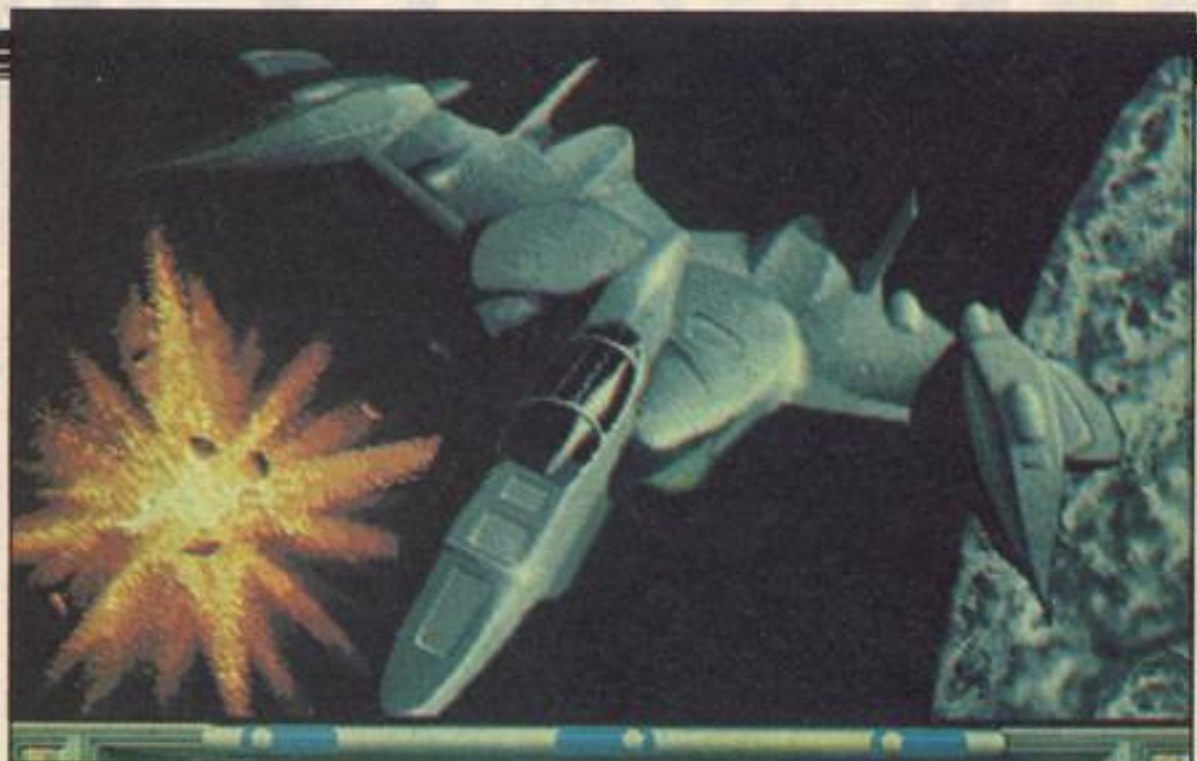
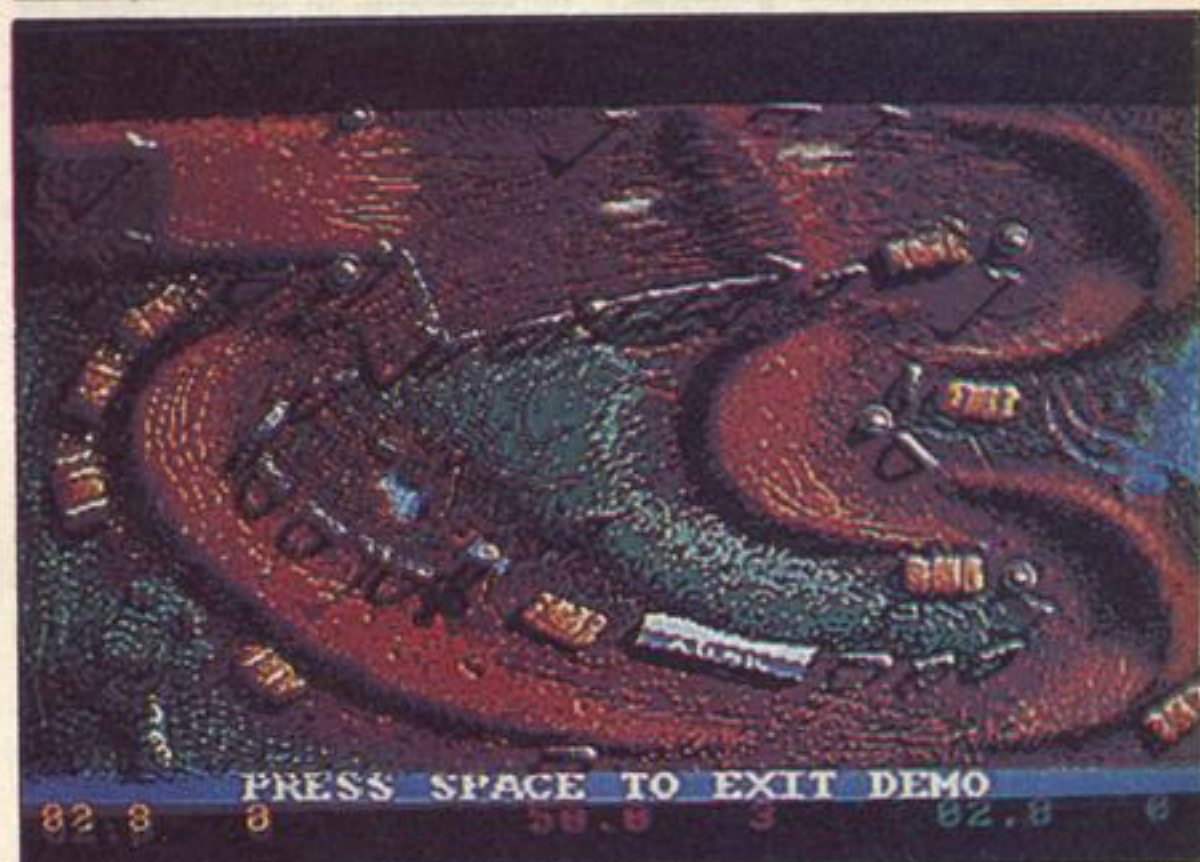
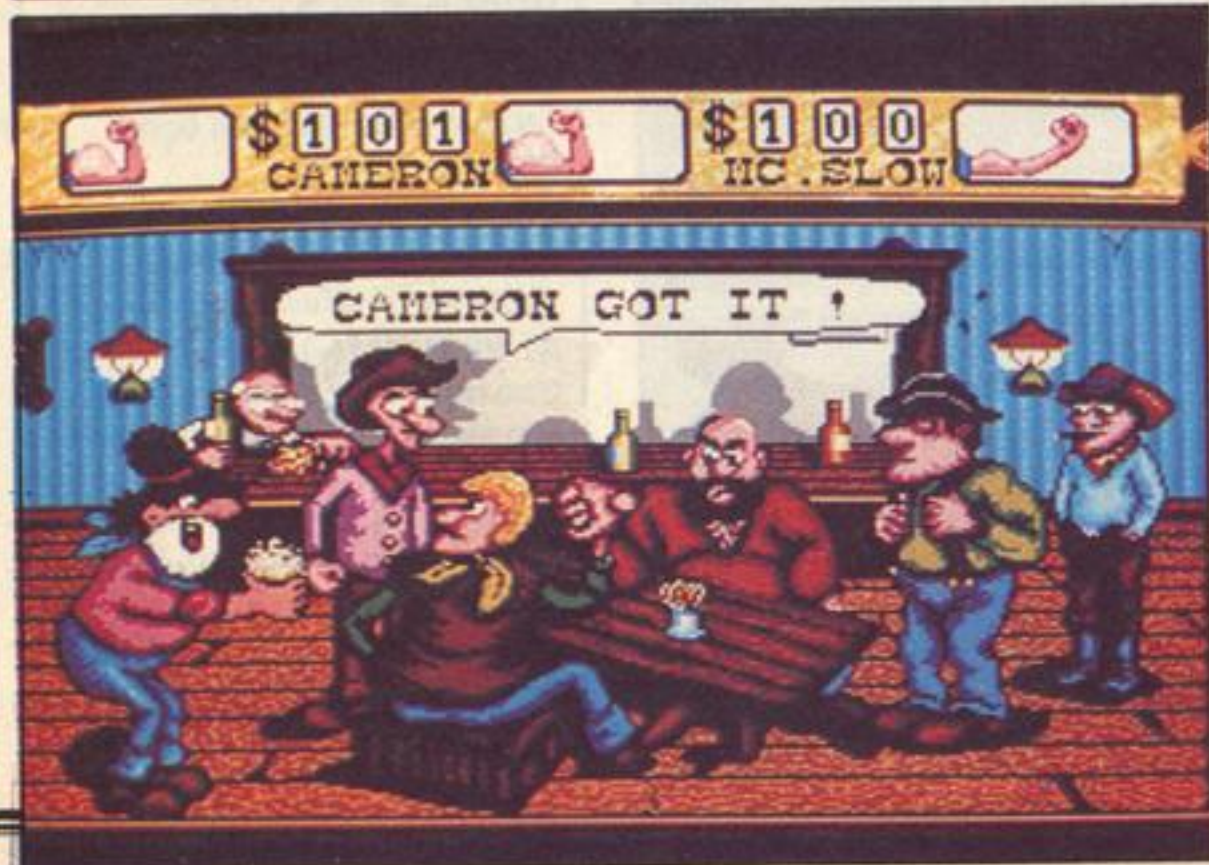
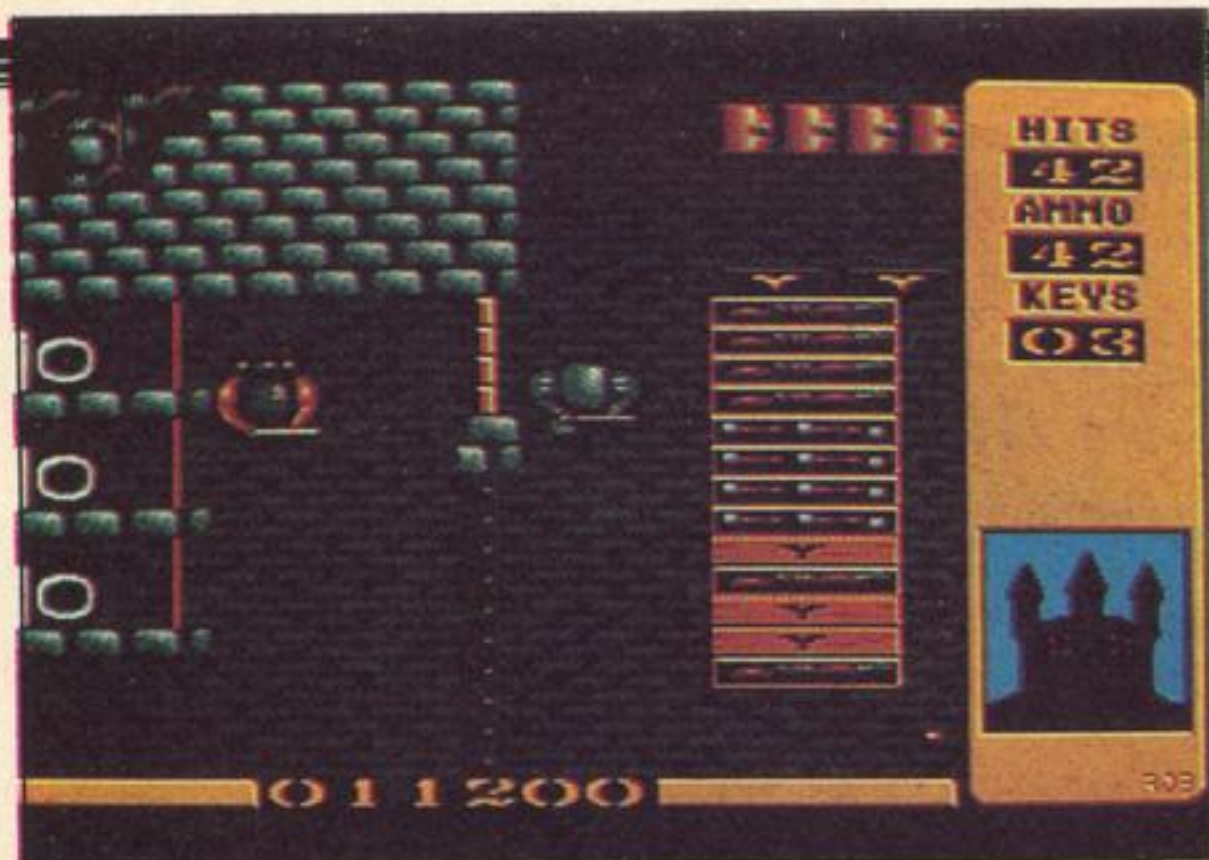
CAP ______ CITTA' ______________ PROV. ____ TELEFONO ______________

FIRMA (SE MINORENNE QUELLA DI UN GENITORE)

VERRANNO EVASI SOLO GLI ORDINI FIRMATI ______________________

PASSEGGERI DEL VENTO
secondo l'opera di F. Bourgeon

Prodotto e distribuito in esclusiva da: LEADER Distribuzione Via Mazzini, 15
21020 CASCIAGO VARESE - Tel. 0332/21 22 55

AMIGA ACTION

In questi ultimi mesi, abbiamo assistito all'uscita di numerosi giochi per Amiga, molti dei quali però sono conversioni di giochi per Atari ST o per C64.
Un gioco appositamente realizzato per questo sistema è invece Insanity Fight della Microdeal (in alto a destra e a sinistra), uno sparatutto ambientato prima sulla superficie di una gigantesca stazione orbitante e poi nello spazio.
L'azione è febbrile, ma la grafica fa troppo affidamento su blandi fondali in bassorilievo e su degli sprite molto meno interessanti di quanto potrebbero essere.
La seconda incursione della English Software nel mondo dei 16 bit (la prima era Q-Ball) è la conversione dello spara-e-fuggi a scorrimento orizzontale Leviathan. E' abbastanza bello da vadere ma l'azione di gioco è difettosa, con un misero sistema di comando e un'azione abbastanza ripetitiva.
Stranamente, quando scorre, il paesaggio vibra leggermente e il campo stellare statico della versione per C64 è stato sostituito da una nera immensità. Decisamente non è il migliore spara-e-fuggi in circolazione per Amiga.
Un'altra conversione dal C64 è Into The Eagle's Nest (in alto a destra) della Pandora. Graficamente la versione per Amiga è simile a quella per Atari ST e riesce a far suo lo spirito dell'originale, fornendo un buona combinazione di esplorazione, sparatorie e sopravvivenza. L'atmosfera è accresciuta ulteriormente da alcuni straordinari effetti sonori e da un'eccitante musichetta dei titoli.
Il secondo spara-e-fuggi a scorrimento verticale di questo mese vede il giocatore al comando di un veicolo che può trasformarsi da carroarmato ad astronave e

vice versa. Xenon **(in alto a sinistra) della Melbourne House è una perfetta conversione del coin-op della Arcadia, dotata di magnifici fondali metallici. Mano a mano che il giocatore distrugge un'ondata dopo l'altra di spettacolari strutture e creature aliene, l'azione diventa sempre più veloce e furiosa. Non perdetelo!**

Chi di voi è di indole meno aggressiva dovrebbe dare un'occhiata a Indoor Sport **della Databytes (in mezzo a sinistra). Questa confezione comprendente quattro sport se la passava male nel C64 ed è stata fedelmente convertita per Amiga, compresa la misera azione di gioco. Solo l'hockey da tavolo è veramente divertente, il bowling e il ping-pong sono assolutamente nella media e la specialità delle freccette è abbastanza scadente. Anche qui la grafica non fa niente per valorizzare le capacità della macchina e la musica è noiosa.**

In Germania l'Amiga è molto diffuso ed è quindi logico che i giochi per questo sistema vengano convertiti più velocemente che in Inghilterra. Western Games **(in basso a sinistra) è uno di questi ed è anch'esso una fedele rappresentazione dell'originale. La grafica, come ci si può facilmente aspettare, è molto più carina e gli effetti sonori sono migliori. Ma, ancora una volta, l'azione di gioco è stata trasportata, armi e bagagli, e rimane supercomplicata e poco gratificante.**

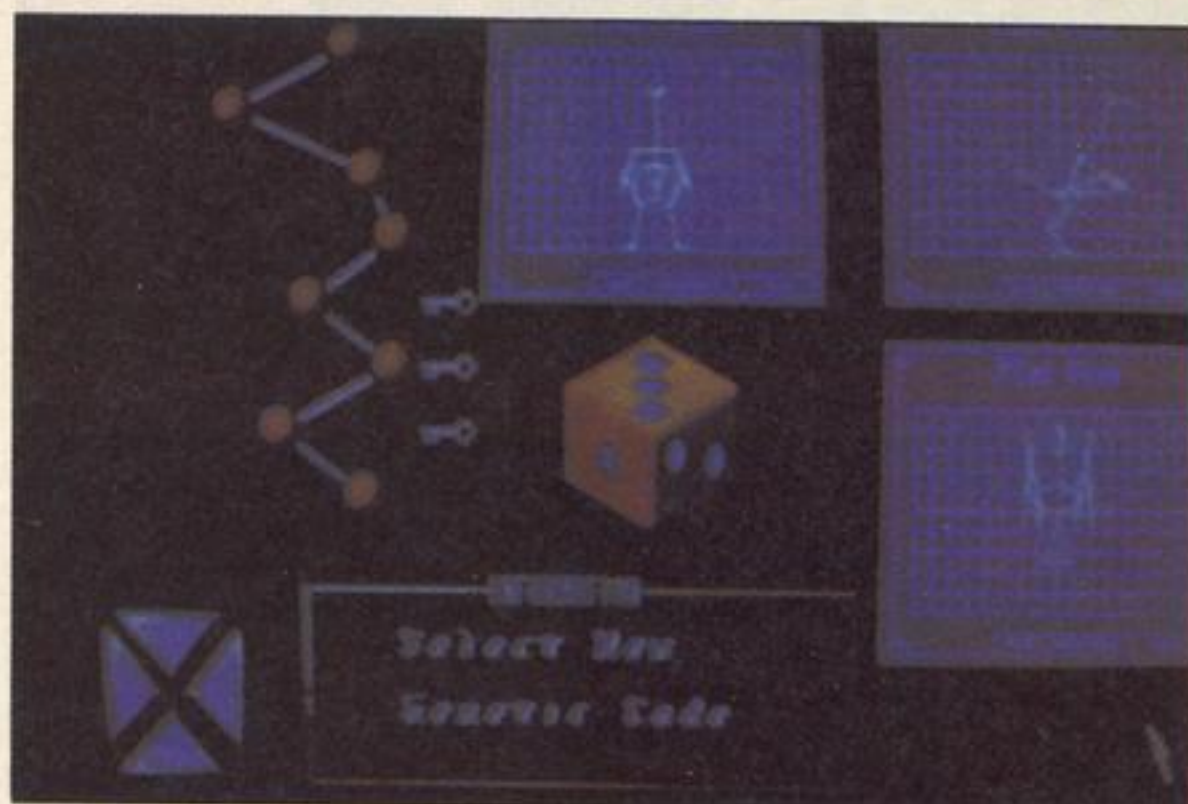
Uno dei primi giochi economici realizzati per l'ammiraglia della Commodore è BMX Simulator **della Code Master (in alto a destra). Abbastanza famoso nella versione per C64, si avvia ad esserlo anche in questa. I fondali sono simili nello stile ma sono stati molto migliorati e lo stesso dicasi per i minuscoli sprite. Anche l'azione di gioco è attraente e include un'opzione a due giocatori molto competitiva.** BMX Simulator **è decisamente un gioco da provare.**

ECO

Ocean, disco L.35000, joystick/mouse/tastiera.
Per Atari St, Amiga, C64.

La simulazione di un'ecosfera è alla base di **Eco**, la recente produzione della Denton Design per la Ocean. Un'ecosfera è il sistema in cui vivono tutti gli organismi. Questo ambiente viene generato in modo casuale dal computer selezionando nel menù principale l'icona con il mondo. Le variabili riguardono le condizioni ambientali, metereologiche e composizione della popolazione. Il computer genera in modo casuale con una combinazione genetica anche l'organismo con cui dovete iniziare la spendida avventura dell'evoluzione. Lo schermo base del gioco contiene la vista principale del pianeta con il vostro attuale organismo in primo piano. La parte inferiore dello schermo è occupata dal radar, dall'indicatore della situazione meteorologica e dalle icone per i movimenti e le varie azioni (mangiare, riprodursi e volare). Il vostro compito è quello di sopravvivere e evitare la morte di vecchiaia o quella violenta causata da qualche predatore o dalla fame. La prima cosa da fare è cercare del cibo (questo avviene premendo o azionando l'icona con il coltello e la forchetta). Ogni organismo si nutre del cibo che più gli si adatta. Così gli insetti mangeranno esclusivamente cibi vegetali mentre gli organismi più complessi avranno maggiore scelta essendo anche carnivori. Non dimenticatevi anche che nella dura lotta per la sopravvivenza il più grande mangia sempre il più piccolo e che in **Eco** potete anche trovare inconvenienti dati dalle condizioni ambientali (un insetto troverà difficoltà a riprodursi in un clima arido) e da pericoli come animali velenosi.

Quando vi siete nutriti appare l'icona per la fase successiva: la riproduzione. In questo caso dovete trovare al più presto un vostro simile per l'accoppiamento. Se riuscite in questo intento passate allo schermo che vi permette di modificare il vostro organismo agendo sul codice genetico. Potete cambiare la posizione di un gene alla volta. (il gene modificato viene indicato da una piccola chiave). Prima di confermare definitivamente la vostra scelta potete verificare le modifiche grazie a tre diagrammi che riproducono la creatura da tre punti di vista. Solitamente iniziate il gioco nei panni di un ragno e con le varie modificazioni genetiche potete acquistare le ali, diventare un pterodattilo, un cane, un umanoide e perfino una pianta. In questo caso il gioco termina. Il tempo a vostra disposizione per le varie fasi è limitato e viene indicato da un fuoco che divora un'asta con in cima un teschio. Se non riuscite a mangiare e a riprodurvi prima che il fuoco raggiunga il teschio, la vostra avventura finisce e lo schermo finale vi comunica il rapporto sulla vostra esistenza: codice genetico, causa della morte, generazioni procreate, cibo mangiato e tempo di sopravvivenza.

AR

Eco è sicuramente una simulazione interessante. L'atmosfera 'primordiale' è resa in modo splendido dalla grafica a vettori e il fascino dell'evoluzione è garantito. Eco contiene le fase fondamentali dell'esistenza, il vero senso della vita primitiva: mangiare, riprodursi e soprattutto sopravvivere. La simulazione è ben realizzata anche se i vostri interventi sono troppo limitati. Il sistema automatico di ricerca del cibo e del partner semplifica l'azione e rischia di relegarvi nel comodo ma poco emozionante ruolo di semplice spettatore. Per fortuna potete intervenire sul DNA e modificare la specie.

BMV

Finalmente un gioco intelligente e scientifico che ci riporta alle origini della vita. Peccato che nel complesso Eco sia un po' troppo ripetitivo e una volta che avete imparato i vari codici genetici e impersonato i vari organismi il tutto diventa noioso. La grafica è comunque notevole soprattutto per l'atmosfera che riesce a creare. Non si può tacere però sull'illogicità della prospettiva che ha delle gravi lacune: spesso vi appaiono dei mostri giganteschi che in realtà sono vostri simili calcolati al contrario dalla routine che genera i vettori.

PRESENTAZIONE 89%
Una citazione di Darwin vi allieta l'attesa del caricamento.

GRAFICA 85%
Grafica a vettori scarna ma efficace e di ottima qualità. La Denton ci ha abituato bene.

SONORO 78 %
Buona la qualità e notevoli le opzioni che permettono di sfruttare l'intefaccia midi.

APPETIBILITA' 81%
Una buopna sfida iniziale alla scoperta delle mutazioni genetiche

LONGEVITA' 70%
ma troppo ripetitivo e limitato nei movimenti.

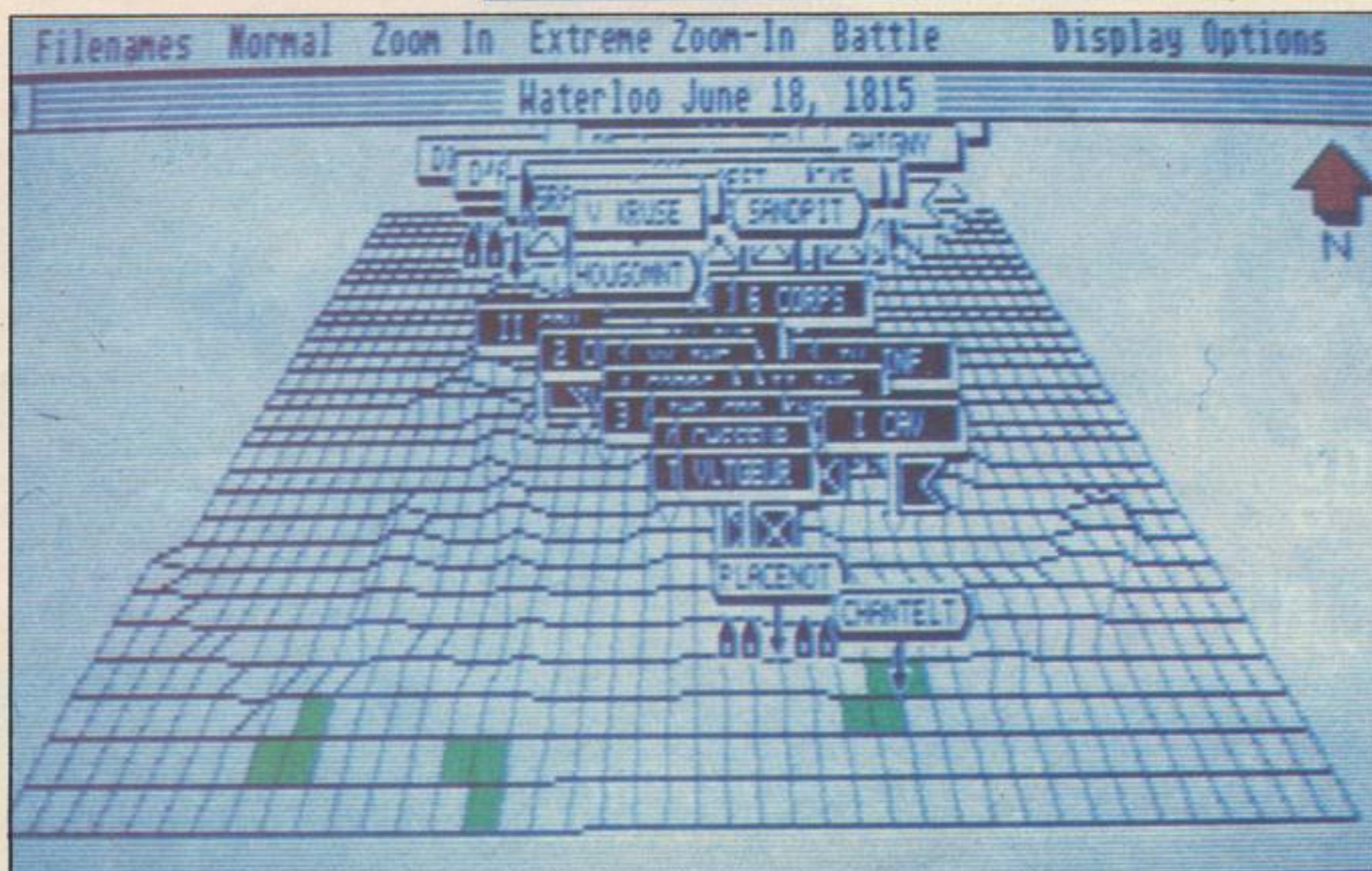
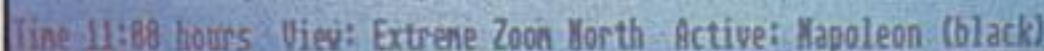
GLOBALE 85%
Da considerare come una lezione di scienze.

UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR

Rainbird, disco L.49000, mouse. Per Atari ST, Amiga.

Originariamente **Universal Military Simulator** era il titolo provvisorio di una parte di software fuori dal comune. Questo circa 15000 linee di codice in linguaggio macchina fa". Con queste parole D. Ezra Sidran presenta il suo mega lavoro che lo ha impegnato per circa sette anni. **U.M.S.** consente di simulare e "giocare" qualsiasi tipo di battaglia storica o immaginaria.

Una volta caricato il programma sullo schermo appare un menù con quattro opzioni: giocare una simulazione, creare uno scenario, disegnare la mappa e determinare le unità. Con la prima opzione potete subito provare **U.M.S.** scegliendo una delle cinque storiche battaglie inserite nel programma (Arbela 331 a.c. Alessandro il Grande e Dario III; Hasting1066, re Harold e Guglielmo il Conquistatore; Marston Moor 1644, Principe Rupert e Carlo I; Gettysburg 1863, generale Lee e Gordan Meade e infine Waterloo 1815, Napoleone e il duca di Wellington). Ognuna di queste battaglie è riprodotta perfettamente in ogni dettaglio, dalla planimetria del campo di battaglia alla disposizione delle forze in campo. Inoltre un libro contiene i cenni storici e strategici sullo svolgimento della storica battaglia. Ogni battaglia è divisa in due fasi: la fase di comando in cui ogni giocatore impartisce gli ordini di carattere generale alle proprie unità e che hanno una validità di 8 turni. La seconda fase è quella di movimento/ battaglia in cui vengono eseguiti gli ordini dati in precedenza. Questa fase che ha una durata di otto turni potete intervenire con nuovi ordini di attacco. Il computer determina i vari risultati dei combattimenti elaborando più di 14 variabili. **U.M.S.** contiene una routine di intelligenza artificiale che interprete i vari eserciti come forme geometriche e linee di forza interconnesse mentre le varie unità di forza individuali sono considerate come una armata coesiva che avanza verso un obiettivo comune. Questo sistema garantisce una simulazione completa e reale. I giocatore può misurarsi contro il computer, sfidare un amico oppure assistere a una battaglia interamente gestita dal computer.

Per costruire una simulazione dovete selezionare CREATE UNO SCENARIO: con questa opzione potete posizionare le varie armate sulla mappa. DISEGNARE LA MAPPA consente di definire la planimetria in modo casuale oppure di crearne una personalizzata con rilievi, tipi del terreno, foreste, città, villaggi, segni di confine. Infine l'ultima opzione è DISEGNARE UN ARMATA e consnente di modificare e creare varie unità di combattimento con diverse caratteristiche di forza, potenza e armamento. La complessità di una battaglia può essere aumrntata con l'immissione delle *wildcard unit*, unità con caratteristiche particolari.

Dopo aver creato la mappa, l'armata e lo scenario potete salvarli in file di diverso formato per poi richiamarli quando volete 'giocare' la simulazione.

BMV: Che soddisfazione sconfiggere con l'Armata Rossa l'esercito nordista. Con U.M.S. niente vi è precluso dal costruire una battaglia storica a inventarne di nuove. Il programma è molto versatile e molto spettacolare grazie al sistema grafico tridimensionale e alle varie possibilità di zoom e di modifica della prospettiva per analizzare al meglio la disposizione delle truppe sul campo di battaglia. Un grande regalo per tutti i seguaci del wargame.

AR: I wargames sono sempre stati giochi per una fascia ristretto di pubblico: le istruzioni sono sempre complesse e raramente vengono tradotte in italiano. Il risultato è che ci si stanca stanca ancora prima di iniziare una battaglia. U.M.S. elimina tutti questi inconvenienti e applica in modo intelligente il computer ai wargames. Un programma da non perdere se amate simulazione e strategia.

PRESENTAZIONE 91%
Un manuale e un libretto con molti dati per avere più confidenza con la storia e la strategia.

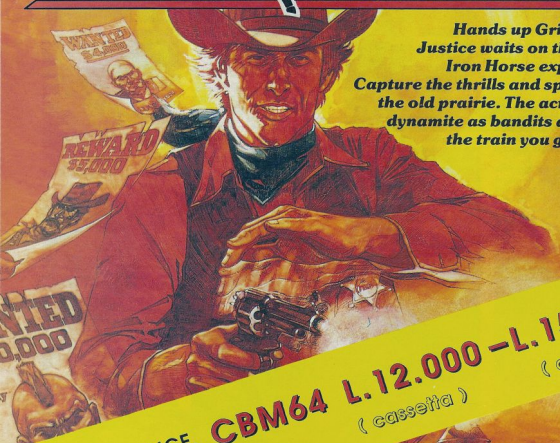
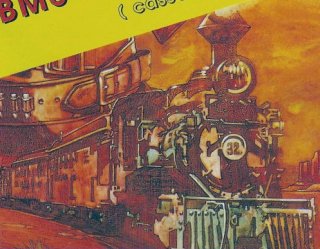
GRAFICA 89%
Grafica tentende al bianco e nero ad alta risoluzione con una eccezionale versatilità nel mostrare i particolari del campo di battaglia.

SONORO n.c.

APPETIBILITA' 90%
Battaglie vecchie, nuove e future...

LONGEVITA' 92%
...potrete simulare tutto il simulabile.

GLOBALE 95%
Il miglior programma del genere mai realizzato e destinato a inaugurare una nuova generazione di wargames.

IRON HORSE
WANTED $4,000
REWARD $5,000
Hands up Gringos! Justice waits on the old Iron Horse express. Capture the thrills and spills of the old prairie. The action is dynamite as bandits attack the train you guard.
SMASHING PRICE. FOR ITALY ONLY!!
CBM64 L.12.000 – L.15.000
(cassetta)
(disco)
KONAMI
Another gripping Arcade Conversion

Adventure

Questo mese l'Arlecchino prova un Deja Vu, **recupera 1 milione di sterline in** Not a Penny More, Not a Penny Less **e scopre l'identità di** Jack the Ripper. **Che l'avventura cominci. . .**

DEJA VU

Mindscape/Mirrorsoft, disco L. 29.000

La sensazione di ricordarsi luoghi e cose che si crede di non aver mai visto prima.
Anche un imbecille capirebbe, riprendendo conoscenza e trovandosi nella toilette del Joe's Bar con macchie di sangue sui vestiti e un mal di testa lancinante, che c'è qualcosa che non va. Purtroppo non ti ricordi come e perché sei finito lì, né chi sei.
Appesi ad un chiodo in un angolo della latrina vedi un cappotto e una pistola. Li esamini e scopri alcuni oggetti che potrebbero venirti utili in seguito: prendili. Visto che ci sei, guardati allo specchio. Riconosci quel volto? Non ne sei certo. Forse è meglio muoversi di lì. Nel corridoio vedi un poster di un famoso pugile di qualche anno fa, la cui faccia è sputata a quella che hai visto nello specchio.
Almeno ora sai qual'è, anzi

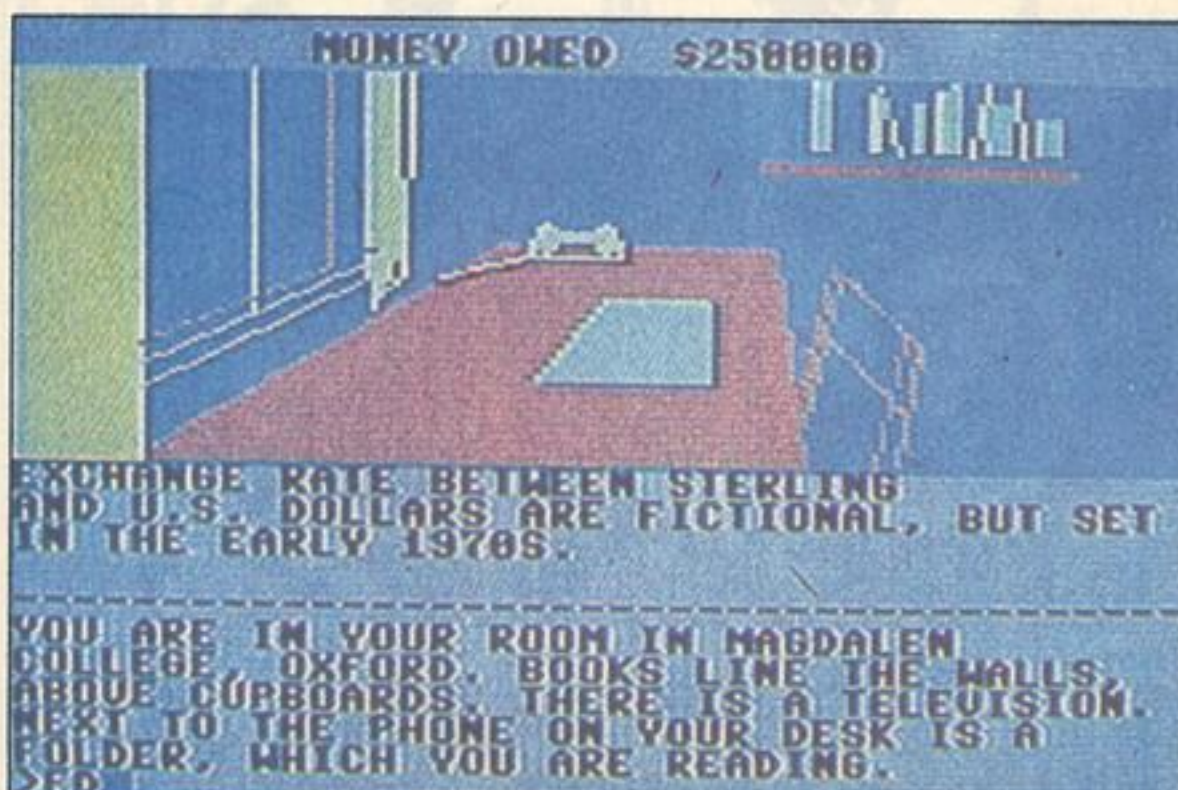
qual'era, la tua vocazione. Ma perché sei in quello stato? E perché non ricordi niente? Spostando una o due bottiglie trovi un ascensore che ti porterà in altre stanze del Joe's Bar, nelle quali potrai scoprire indizi e oggetti che ti faranno pensare. Anche il solito cadavere ha la sua utilità, dato che contiene alcune cose di importanza vitale. Una volta che hai esplorato per benino il bar, è tempo di avventurarsi per la strada. Se un rapinatore cercherà di darti fastidio, un bel cazzotto sul muso gli farà passare la voglia di farlo. L'edicolante ha delle informazioni per te se compri il giornale. Ti dirà delle cose che faresti volentieri a meno di sapere, ma almeno ti dà uno scopo nella vita: riabilitarti dall'accusa di omicidio.

Deja Vu è un'avventura ad icone, ma niente paura. Infatti, funziona molto bene. Lo schermo contiene una finestra grafica che raffigura l'ambiente circostante; attorno a questa, altre finestre più piccole raffigurano gli oggetti che avete in inventario e quelli visibili nella stanza. Nella parte bassa dello schermo c'è la finestra del testo, dove sono riportate le descrizioni delle locazioni, i messaggi di risposta e il risultato delle azioni eseguite dal giocatore. La grafica è discreta anche se non è niente di eccezionale. Essendo una parte importante del gioco è stata realizzata per risultare funzionale: più che artistica è identificabile. Nella parte alta dello schermo c'è una serie di comandi che include tutte le azioni possibili in quel momento, tra le quali EXAMINE, OPEN, OPERATE e SPEAK. Per dare un comando dovete, ad esempio, puntare il cursore sulla parola HIT, tramite il joystick, premere il pulsante di fuoco, e poi premere nuovamente sulla faccia del rapinatore e voilà. . . gli passerà la voglia di fare il duro. Allo stesso modo, potete EXAMINE, OPEN o CONSUME gli oggetti visibili. Quando volete prendere un oggetto, potete puntarci sopra il cursore e trascinarlo letteralmente nella finestra-inventario. Per fare più in fretta premete su un oggetto o un comando due volte di fila e vi risparmierete la procedura sopra descritta. Ad esempio, se premete due volte su una porta, questa si aprirà.
Deja Vu sarà anche un po' lento, a causa dei soliti tempi di accesso del disco, ma tutto sommato è un'avventura grafica accuratamente implementata, che coinvolge il giocatore fin dall'inizio, spingendolo gradualmente a risolvere il caso per riabilitarsi.

ATMOSFERA	**84%**
INTERAZIONE	**78%**
IMPEGNO	**77%**
GLOBALE	**81%**

NOT A PENNY MORE, NOT A PENNY LESS

Domark, cassetta L. 29.000, disco L.39.000

Devo ammettere che il mondo dell'alta finanza non è il mio preferito. Preferisco fare a fettine un avversario con la mia spada che usare l'inganno per ottenere qualcosa che era già di mia proprietà. **Not a Penny More Not a Penny Less** è la storia di Peter Bradley e del suo sfortunato incontro con un infido uomo d'affari di nome Metcalfe. Bradley è stato convinto ad investire tutti i suoi soldi in una società gestita da Metcalfe per poi vedersela fallire proprio sotto gli occhi. Ora che è sul lastrico, Bradley

giura di vendicarsi di Metcalfe. Nel frattempo scopre che altri tre investitori si trovano nelle stesse condizioni e vogliono anche loro vendetta. Ma non ci sono prove che possano incastrare Metcalfe e quindi sia la polizia che la magistratura sono impotenti.
Devono arrangiarsi da soli.
Sthepen coordinerà i suoi alleati in modo da riavere il capitale perduto senza dover commettere azioni illegali.
La presentazione del gioco non è delle migliori, essendo il testo scritto in blu scuro su fondo azzurro. La grafica, visualizzata nella metà superiore dello schermo è standard, per non dire di peggio, e non aggiunge niente all'atmosfera del gioco. Immediatamente sottostante c'è l'area delle descrizioni (brevi) delle locazioni e degli oggetti visibili. Ancora più sotto c'è lo spazio - una linea singola - per l'inserimento del testo. Nel gioco c'è anche del parlato sintetizzato, ma dopo averlo ascoltato una volta ho abbassato il volume.
Il parser è un po' fastidioso: sembra capire la maggior parte delle parole che si usano in un adventure, ma il modo di inserimento deve essere molto preciso. I sinonimi non sono certo il suo punto di forza. Inoltre, il modo per recarsi a far visita alle persone è abbastanza strano dato che per farlo bisogna digitare EXAMINE (nome della persona) e ciò è possibile solo quando sono avvenuti alcuni eventi o sono stati risolti alcuni enigmi. Ho scoperto anche un bug: digitando EXAMINE ROBIN nella prima locazione il computer risponde "OK", ma in realtà resto sempre nell'ufficio di Stephen.
L'obiettivo del gioco è di raccogliere informazioni su Metcalfe e le altre sue vittime (leggere i giornali è di molto aiuto) per usarle per riavere i propri soldi.
Una volta che avete capito le idiosincrasie del gioco, risalta evidente il reale, e per la verità un po' deludente, spessore del gioco. Il gioco non vale il libro (che viene fornito nella confezione del gioco, naturalmente in inglese) ed è un po' frustrante da giocare. Ad ogni modo non è un brutto gioco e vale un po' del vostro tempo, ma senza esagerare.

ATMOSFERA	**62%**
INTERAZIONE	**51%**
IMPEGNO	**54%**
GLOBALE	**58%**

JACK THE RIPPER

CRL, cassetta e disco. Non importato.

N.B. Questo programma forse non verrà importato perché è vietato ai minori di 18 anni. Ciò nonostante abbiamo pensato di recensirlo perché è ben fatto, e poi non tutti i nostri lettori sono minorenni.

E' il 1888 e la città di Londra è sconvolta da un'ondata di omicidi che sono stati per la maggior parte imputati ad un uomo che la stampa popolare chiama The Ripper (lo Squartatore). Il giocatore veste proprio i suoi panni.
La sequenza d'apertura mostra la scoperta di un corpo femminile mutilato. All'inizio il giocatore viene condotto attraverso una serie di scenari senza poter interagire. Sono scenari molto evocativi e interessanti da leggere, ma se era questo che volevo avrei comprato un libro. Ma il gioco è in tre parti e più avanti di l'interazione non mancherà.
Quando il giocatore riesce ad avere un qualche controllo del suo destino si accorge che l'azione si svolge in "tempo reale" e quindi le decisioni devono essere prese in fretta e senza commettere errori. La situazione non è però così grigia: c'è infatti una opzione RAM SAVE, seppur limitata.

Giocandolo, sembra che si passi la maggior parte del tempo a cancellare le proprie tracce, spostandosi da un posto all'altro il più in fretta possibile per non farsi beccare dai poliziotti che stanno dando la caccia allo Squartatore. Le descrizioni delle locazioni, degli oggetti e degli eventi mi ricordano le avventure di un certo Rod Pike, ma per quanto mi piacciano i suoi giochi, devo dire che le autrici riescono ad emularne lo stile in modo competente.
Insomma, a me Jack The Ripper piace. La storia non è proprio di buon gusto e la grafica a volte è eccessivamente sanguinaria, ma lo stile del testo sommato all'atmosfera e all'eccitazione che crea danno come risultato un gioco che non dovrebbe mancare nella collezione di un avventuriero.
Siete maggiorenni, vero?

ATMOSFERA	**82%**
INTERAZIONE	**68%**
IMPEGNO	**72%**
GLOBALE	**78%**

Quelli di voi che sono infastiditi da problemini quali superare il Balrog o trovare la spada, non temano, io vi guiderò. Venite con me nella. . .

VALLE DELLA SPERANZA

LEATHER GODDESSES OF PHOBOS: Mettete il RABBIT nel T-REMOVER e. . . cosà salterà fuori? Elementare miei cari, un RABBI!
HOLLYWOOD HIJINX: Per evitare che i fiammiferi si bagnino, copriteli con la cera.
KNIGHTORC: Andate al castello e arrampicatevi su per l'edera per scoprire le importanti piccole locazionii della prima parte del gioco.
SPELLBREAKER: Avete bisogno di un tappeto magico per ottenere il cubo dal nido del Roc.
FRANKESTEIN: Quando nella caverna appare il mostro, dategli la figura presa in casa.

KAYLETH

US GOLD/ADVENTURESOFT
Soluzione, IV puntata

Se date i Qnuts al Dribble vi viene concesso di entrare nel seminterrato. Scendete nel passaggio circolare, esaminatelo e scoprirete probabilmente che non è una normale galleria. Andate avanti se avete il coraggio! Non fate caso alle appiccicaticce secrezioni e andate ad est. Oh no! Siete nello stomaco di un Rock Gullet e state per essere digerito. Così imparate a fidarvi di me! Ricordate il nodulo che avete raccolto qualche locazione fa? Basta farlo cadere per far vomitare la mostruosa creatura.
Una volta che siete al sicuro nel magazzino sotterraneo, fate caso all'anello metallico e ricordatevi delle parole di Yagmok. Ad est ci sono gli alloggi di Yagmok dove troverete un vestito. Esaminando la stanza scoprirete anche un nuovo codice Azap (EPO).
Prendete il vestito e andate a ovest. Ora riconsiderate l'anello e ripensate alle parole di Yagmok e avrete la soluzione. Ci siete arrivati? Va beh, la soluzione è RIDE RING.
Ora ritornate allo skimmer e rifate il viaggio all'incontrario fino alla caverna. Toglietevi la tuta e andate ad ovest per prendere gli oggetti che avevate trovato sugli scaffali (il cubo e la barra maleodorante). Potete anche abbandonare il distintivo. Esaminando il cubo verrete a sapere che è piccolo e fatto d'argento, mentre esaminando la barra verrete a sapere che può essere ruotata: a ciascuna estremità c'è una sostanza appiccicosa e maleodorante. Tornate ora all'ascensore (non dimenticando di ripassare a prendere la palla d'acciaio nel cratere). Abbandonate la palla e il vestito vicino all'ascensore e prendete il pyxis. Andate a nord, nord, nordest, nord ed est e vi troverete davanti ad un Mokky Ray a due teste.
E' una creatura schifosa e probabilmente vorrà qualcosa di schifoso. Fate ruotare la barra e il Mokki Ray la prenderà e scapperà via per mangiarsela, lasciandovi libero di vagabondare per la Foresta del Pericolo Gemello. Andando ad est vi imbatterete in un gigantesco albero: se vi viene in mente di arrampicarvi scoprirete una porticina di legno. Ora aprite il pyxis, sempre che vi siate ricordati di prenderlo: apparirà un paio d'occhiali. Prendeteli, indossateli e, mentre siete al buio, pensate a ciò che avete letto sul manuale trovato negli alloggi di Yagmok. FLIP KNOT, ecco cosa dovevate ricordarvi.
Dalla porticina verrà fuori una luce accecante e, pur con la protezione degli occhiali, potrete distinguere all'interno dell'albero una tavoletta di marmo. Prendetela, toglietevi gli occhiali ed esaminatela: leggerete le lettere AKN. Mi chiedo cosa significhino. . .
Ma per saperlo dovrete aspettare il prossimo mese.

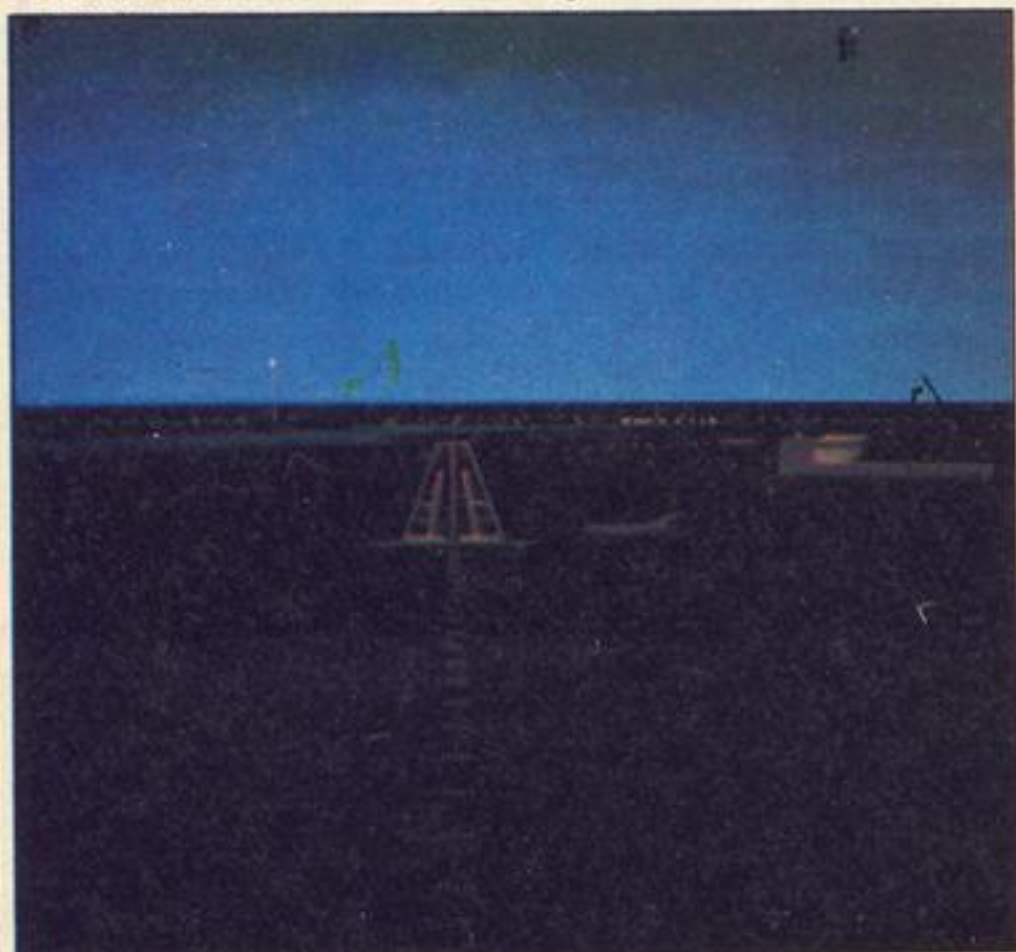
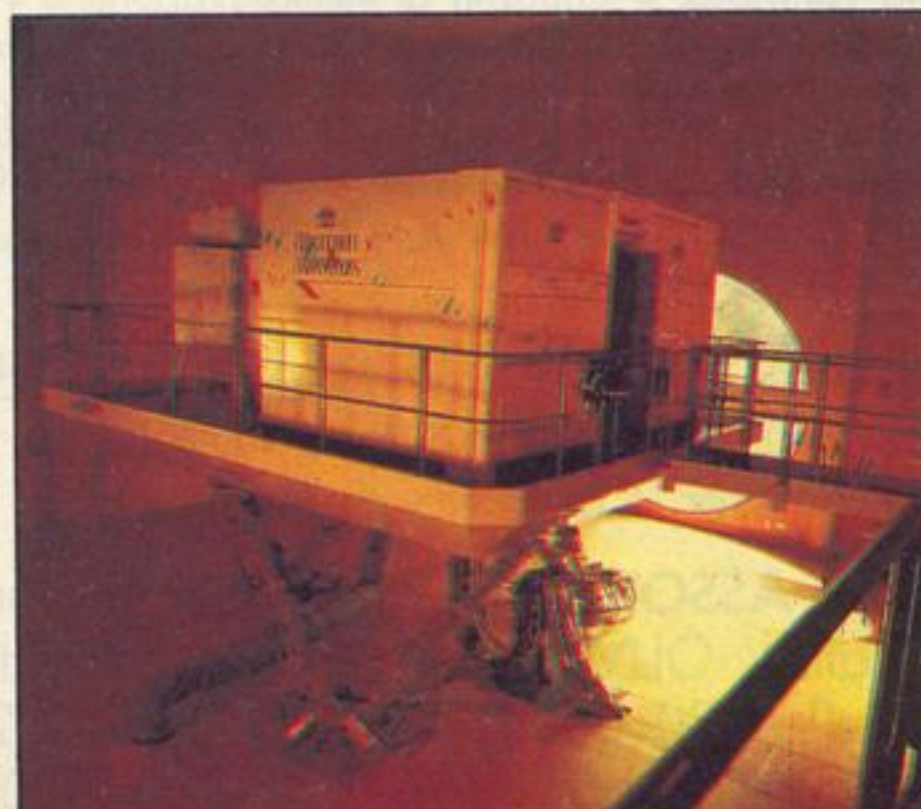
La Posta del Mago

Questo mese niente posta. Il Mago, leggendo qui e là, ha messo le mani su un articolo apparso sul quotidiano inglese *The Guardian* che parla dell'avventura della CRL, **Jack the Ripper**, recensita in via eccezionale proprio questo mese nonostante non sia ufficialmente distribuita in Italia (Ricordo ai nuovi lettori che ZZAP!, in genere, non recensisce programmi non importati, ma il Mago ha sempre fatto qualche eccezione.)
La particolarità di **Jack the Ripper** è che è vietata ai minori di 18 anni. E' la prima volta che questo succede e proprio per questo ha fatto notizia, fruttando alla CRL articoli e citazioni gratuite sui quotidiani e le stazioni radio nazionali inglesi, nonché, ovviamente, sulle riviste specializzate da una parte all'altra della Manica (come questa, ad esempio).
La CRL, nella persona del suo fondatore Clement Chambers, ci aveva già provato con **Dracula** e **Frankestein**, ma per entrambi era riuscita a spuntare solo un divieto per minori di 15 anni.
Non è che la CRL viene censurata. La CRL *vuole* essere censurata. Perché fa notizia.
In realtà tutti e tre i giochi hanno testi evocativi e per niente gratuiti. Sono storie "letterarie" e anche appassionanti. Non sono stati censurati per i testi, ma per la grafica che è, appunto, un'idea della CRL.
Neanche tanto studiata se è per quello.
In una delle sanguinolente immagini del gioco si vede il cadavere di una donna seminuda.
Quando ne è venuta a conoscenza, una delle'autrici di Jack the Ripper, Priscilla Langridge, ha dichiarato: "Non è un fatto realmente accaduto. Tutte le sue vittime erano completamente vestite".
Il gruppo di autrici di **Jack the Ripper** ha addirittura emesso un comunicato stampa, nel quale prende le distanze dalle immagini del gioco, con le quali non ha niente a che vedere.
I tre giochi sono ben fatti dal punto di vista testuale: le trame, gli enigmi, l'atmosfera, il testo sono più che sufficienti e non ci sarebbe per niente bisogno di immagini grafiche -o almeno di quelle immagini grafiche - per rendere l'atmosfera della storia.
In effetti, è beffardo che questi tre buoni esempi di un genere così testuale come i giochi di avventura debbano la loro fama, e magari le loro vendite, a dei pixel rosso sangue. Ma così vuole il mercato.
Ancor più divertente è che il comportamento di Chambers sia più da spara-e-fuggi che da avventura. "E' ironico", scrive infatti *The Guardian*, "che dopo avere fatto il colpo grosso, Chambers pensi che il prossimo horror della CRL, **The Wolfman** (L'uomo lupo), sarà nuovamente vietato solo ai minori di 15 anni.
Il Mago ha più di 15 anni (anche più di 18!, ndr), quindi aspetterà e vedrà anche **The Wolfman**. Anche l'Arlecchino. E, se se lo merita, ne parlerà.
Il suo interesse per questi giochi, come il mio, non è morboso, ma intellettuale.

VOLO BA221
Destinazione Londra

▲ Il pannello dei comandi di un simulatore di volo B737

▲ Un simulatore di volo Tristar L1011 con sei gradi di libertà di movimento.

▲ L'ufficiale di rotta verifica i dati e le mappe prima dell'atterraggio

▲ Il futuro. Un simulatore di volo di un Boeing 737 con il sistema visivo Novoview SP3 a schermo panoramico.

▲ L'ultimo simulatore arrivato alla British Airways: il B737 No2.

Con questo primo articolo di una serie saltuaria, Zzap! vuole dare un'occhiata alle applicazioni dell'alta tecnologia elettronica nella nostra vita quotidiana. Julian Rignall e Steve Jarrat sono andati a visitare il Centro Addestramento del Personale di Volo della British Airways e hanno intervistato Chris Barnes, ingegnere che si occupa di simulazione, e John Silver, manager del settore tecnico-operativo, sullo stato dell'arte dei simulatori di volo utilizzati nell'aeroporto di Heathrow (Londra) e sulla crescente importanza della tecnologia avanzata nel settore aereonautico.

BRITISH AIRWAYS

A Cranebank, tra la massa di capannoni che si estendono a sudovest dell'Aereoporto di Heathrow, si trova il Centro di Addestramento del Personale di Volo della British Airways. Qui, piloti e navigatori, vengono addestrati sugli 11 simulatori di volo disponibili. A Filton, (Bristol) c'è anche un simulatore di un Concorde.
Tutti gli 11 simulatori sono in *standby* 24 ore su 24 e vengono utilizzati dalle 16 alle 22 ore al giorno. I piloti che devono sostenere l'addestramento per il cambio di aereo o quelli che devono sostenere l'esame di aggiornamento biennale assicurano la massima utilizzazione dei simulatori. E i simulatori assicurano ai piloti che le loro abilità soddisferanno l'altissimo livello richiesto dalla British Airways.

IL SIMULATORE

Julian e Steve sono andati su un simulatore di Boeing 737-200 e ne hanno seguito le varie fasi, dal decollo all'atterraggio, guidati da Chris Barnes.
L'abitacolo e la consolle sono alloggiati in un ampia cabina, sostenuta da sei pistoni idraulici. Per accedere all'abitacolo, bisogna passare sopra un piccolo ponte levatoio che viene poi distaccato, durante il volo, per lasciare al simulatore la massima libertà di movimento.
La zona dell'abitacolo è una perfetta imitazione di quella dell'aereo vero ad eccezione di una piccola zona, situata dietro ai sedili del pilota e del copilota, dove si trovano gli strumenti di controllo del simulatore e dove l'istruttore dà le informazioni all'equipaggio.
Il termine "simulatore" è qui applicato nel vero senso della parola: sia l'hardware che il software contribuiscono a ricreare un ambiente di volo assolutamente convincente e realistico, anche da un punto di vista fisico. Ogni aspetto dell'aereo e le sue caratteristiche di volo vengono riprodotte, rispettando una serie di precise limitazioni operative, definite dalle autorità dell'Aereonautica Civile.
La sensazione di "volare" è ottenuta grazie a un sistema di rappresentazione visiva molto realistico e al movimento tridimensionale dell'abitacolo. Le sospensioni idrostatiche ammettono sei assi di movimento e possono tirare fino a +/- I.0 G sull'asse verticale e +/- 0.8 G (G è l'unità di misura dell'accelerazione di gravità, ndr) sugli assi laterale e longitudinale, simulando così l'accelerazione e la decelerazione in tutte le direzioni.
Quattro monitor riproducono le due visioni frontali e le due laterali dell'abitacolo: l'immagine è proiettata nell'area della finestra da un sistema di specchi.
Il Boeing 737 ha un sistema visivo crepuscolo/notte che offre un'accurata rappresentazione di tutte le luci a terra, nonché delle costruzioni dell'aereoporto, che diventano così dei punti di riferimento per il pilota.
L'alta risoluzione, il contrasto e il rapidissimo aggiornamento dello schermo necessari per ottenere una visione il più autentica possibile non sono ottenibili con i normali schermi TV. La normale persistenza luminosa dei raggi catodici, infatti, crea, da ogni punto di luce, dei bagliori e delle scie. Per eliminare questo problema, ogni monitor utilizza uno schermo a Raggio Penetrante e un singolo "pennello elettronico" che disegna l'immagine sui fosfori dello schermo.
Il colore è determinato dalla profondità di penetrazione del fascio di elettroni sugli atomi di fosforo: maggiore è la penetrazione maggiore è il livello di eccitazione degli elettroni dell'atomo di fosforo, e ciò altera la lunghezza d'onda della luce.
Vengono prima visualizzati tutti i punti di un colore, poi si modificano la tensione del pennello e la sua distanza focale e vengono disegnati tutti i punti di una altro colore, e così via. La frequenza di rinfresco dello schermo è di 30 Hz -cioé una volta ogni 33 millisecondi- e quindi l'intervallo tra una scansione e l'altra è assolutamente impercettibile.
Con questo sistema, la risoluzione è limitata solo dalla dimensione puntiforme del raggio e dall'estensione delle coordinate X e Y del pennello elettronico.
L'hardware utilizzato per creare e aggiornare il modello tridimensionale di ogni aereoporto si basa su un sistema Rediffusion SP1 e utilizza un computer Texas Instruments 980B a 16 bit. Il sistema visivo del Boeing 737 può generare circa 20 aereoporti tra quelli utilizzati dalla British Airways nelle rotte a breve raggio e i dati di ogni aereoporto e dei suoi dintorni sono immagazzinati in un disco di 8" da 500K e ciascun aereoporto occupa solo 64K.
Anche se il sistema visivo gioca un ruolo fondamentale nel creare un ambiente di volo convincente, la maggior parte della simulazione riguarda il controllo dell'interazione tra gli input di comando e le caratteristiche spaziali dell'aereo, il suo assetto e la rispondenza dei comandi, gli strumenti e la visione esterna.
Il sistema principale vanta un Gould 32/8705 con un processore *floating point* a 32 bit, con 4 Mb di memoria spalleggiati da due hard disk Winchester interni da 160 Mb e da un nastro magnetico esterno. Per avere un'idea delle capacità dell'hardware basti pensare che i data vengono trasferiti con una velocità di circa 27.000 K al secondo!
Il computer controlla costantemente l'intero pannello operativo, compresi tutti gli input fisici. Deve quindi decidere quali effetti questi provocano sull'assetto complessivo dell'aereo, come è stata alterata la rotta e, infine, come la nuova posizione dell'aereo è correlata alle immagini e ai numerosi indicatori disponibili. Per creare la giusta rispondenza dei comandi viene utilizzato un processore a parte, basato su un Gould SEL 32/37 con sistema Rediffusion e moltiplicatore di velocità parallelo. Questo, a seconda dell'assetto attuale dell'aereo, applica la pressione giusta alle colonne di controllo, ai pedali, ecc. (per esempio tirare verso di sé la *cloche* è più difficile in picchiata che in posizione di volo normale).
Basti dire che l'effetto ottenuto dalla combinazione di movimento, visione e rispondenza dei comandi è un'autentica e realistica sensazione di volo.

IL FUTURO

Al Centro di Addestramento sta per arrivare un nuovo simulatore per Boeing 747-200 basato su un Vax con visione totale in luce diurna e, verso la fine dell'anno verrà aggiunto, un simulatore della serie 747-400 a grafica piena. Entrambi i sistemi costano intorno ai 22 miliardi di lire cadauno (il solo sistema avionico costa 4 miliardi) il che porta il valore totale di tutta l'attrezzatura presente a circa 260 miliardi.
Chris Barnes, a proposito del futuro, dice: "Ci aggiorniamo solo quando pensiamo sia necessario. Naturalmente i simulatori che usiamo attualmente rappresentano lo stato dell'arte della simulazione ma è sempre necessario mantenersi aggiornati. Il settore che ora è più in crescita è quello visivo: la maggior potenza di calcolo verrà applicata soprattutto alla grafica. Fra un po' avremo grafica piena tridimensionale in luce diurna, con possibilità di ricreare il traffico aereo da terra e le differenti condizioni atmosferiche. Stanno per uscire dei nuovi sistemi sonori molto migliorati e, per elaborare i dati, si utilizzeranno dei nuovi linguaggi. Il futuro dei simulatori è molto legato all'aereonautica militare che ora è in grado di ricreare un intero combattimento, dal rifornimento in volo al combattimento ravvicinato al bombardamento, senza sollevarsi da terra!".
In effetti i simulatori hanno raggiunto un tale livello di realismo che la British Airways ha dato il benestare per zero ore di volo per i suoi simulatori di Boeing 737 e 757: presto i piloti potranno qualificarsi senza mai mettere piede sull'aereo vero.
Mano a mano che la tecnologia elettronica avanza ci saranno delle compagnie aeree senza piloti, nelle quali un equipaggio di ingegneri sovraintende alla navigazione aerea mentre i computer fanno volare l'aereo. La fantascienza può presto divenire realtà.

Sarà l'anno del boom di Top Secret? A giudicare dai primi mesi dell'ottantotto sembrerebbe proprio di sì. Se manteniamo questo ritmo pochi giochi rimarranno insoluti e tutti i record saranno frantumati. Il merito è naturalmente dei nostri ricercatori che con il loro estenuante lavoro sono riusciti a scardinare il segreto di numerosi giochi. D'altra parte senza trucchi chi è riuscito a vedere la faccia dello scienziato pazzo di Missione Impossibile**? Questa puntata di Top Secret vi regala un discreto numero di mappe, alcune soluzioni integrali come per** Labyrinth**, un trucco per diventare un vero duca dei mari e le solite maledette POKE. Tutte le informazioni per TOP SECRET devono essere inviate a:**

ZZAP! Top Secret
via Ausonio, 27
20123 MILANO
Al mese prossimo e.....occhio alle chiaccheree!!

WHO DARES WINS II (Alligata)

Msx a manetta. Fabrizio Dallona e Alessandro Ravagni **hanno scoperto due semplice e efficaci routine per due classici dell' emmesseics.**
Per il clone di Commando **dell'Alligata:**

```
BLOAD"CAS:"
POKE &HSBEA,0 (ogni bomba lanciata = una vita)
DEFUSR=61376: X=USR(0)
```

Per ABU SIMBEL **invece digitate:**

```
10 BLOAD"CAS:"
20 POKE &HC1080 (vite infinite)
30 DEFUSR=40960: C=USR(0)
```

RYGAR (Us Gold)

Questa ennesima conversione della Us.Gold **ha scatenato la fantasia della massa dei videogiocatori.** Vincenzo Rubino **di** Catanzaro, Federico Filipponi **di** Roma, Danilo Meglioli **e** Franco Pisi **di** Reggio Emilia **hanno inviato POKE per tutti gli usi.**
La procedura è la solita. Caricate il gioco, resettate il 64 e quindi...

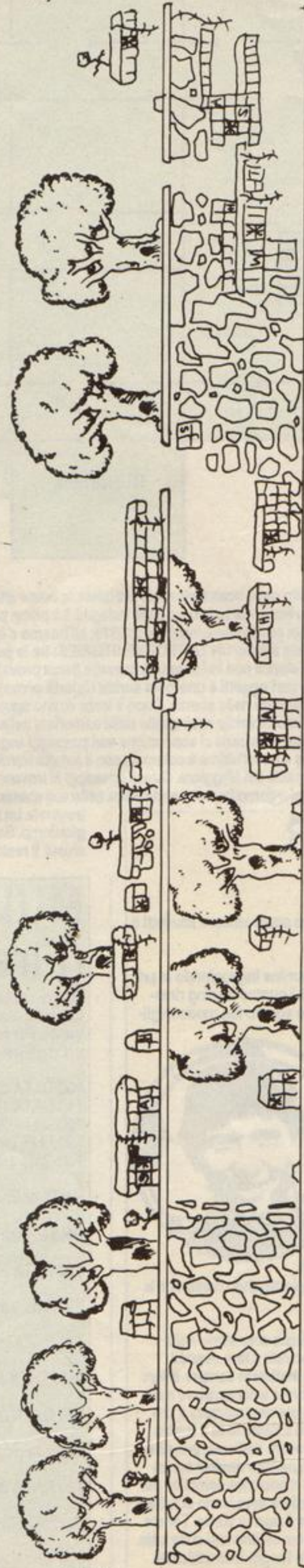
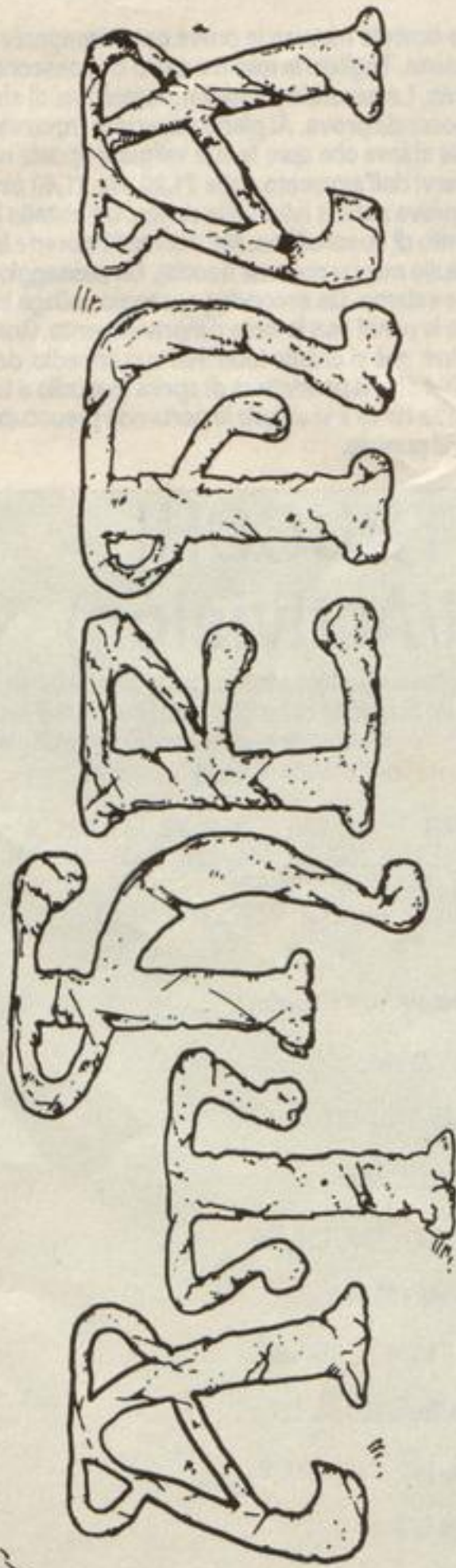
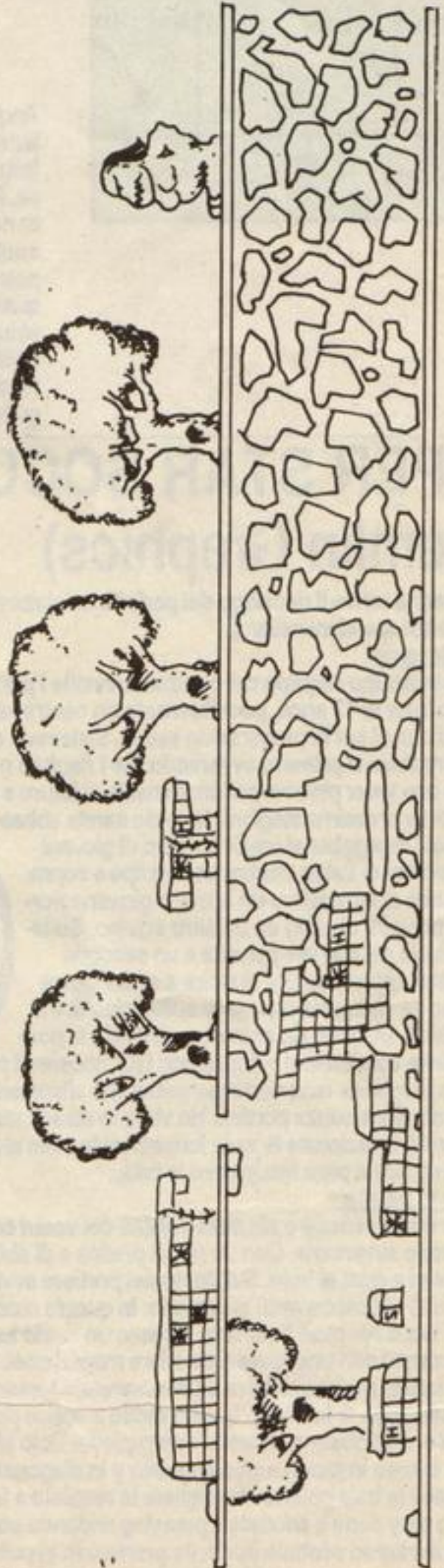
POKE 2956,9 **per immobilizzare i nemici.**
POKE2517, (1-255) **per modificare a piacimento il numero vite (non esagerate!).**
POKE 3631, 1 **per far sparire quasi totalmente gli sprite.**
Per far ripartire il gioco SYS 2325 **(oppure** SYS 2422**).**

PIRATES! (Microprose)

Per tutte le kambuse, hic! Non pensavo di dover mettere in mare ancora questa vecchia carcassa del buon vecchio Pirates. Alessandro Diano **di** Milano**, mi ha agganciato al largo del mar dei Sargassi consegnandomi il seguente plico contenente le istruzioni per conquistare i mari dell'America Centrale. Iniziate ricopiando il seguente listato:**

```
10 PRINT CHR$ (147);
11 PRINT " PIRATESI ' DESTROY v1.1"
12 INPUT " ORO PERSONALE (0/655350)"; OP: OP=OP/10
13 INPUT " TERRENI POSSEDUTI (0/12750)"; TP
14 INPUT " TIPO MOGLIE (1/4)"; TM
15 INPUT " GRADO SPAGNOLO (0/9); GS
16 INPUT " GRADO INGLESE (0/9); GI
17 INPUT " GRADO FRANCESE (0/9); GF
18 INPUT " GRADO OLANDESE (0/9)"; GL
19 INPUT " EQUIPAGGIO (0/ 65535)"; UE
20 INPUT " ORO A BORDO (0/ 655350)"; OB: OB=OB/10
21 INPUT " CANNONI A BORDO (0/255)"; CA
22 INPUT " FAMIGLIARI SALVATI (1/4)"; FS
23 INPUT " GRADO DI DIFFICOLTA' (0/3)"; GD
24 INPUT " NAVI POSSEDUTE (1/7)"; NN
25 FOR A = 1 TO NN
26 PRINT " TIPO NAVE" A;: INPUT" (0/7)"; N(A)
27 NEXT
28 INPUT " E' TUTTO GIUSTO (S/N)"; A$
29 IF A$<>"S" THEN RUN
30 PRINT "INSERIRE IL DISCO E PREMERE <SPAZIO>...";
31 GETA$: IF A$ <> " " THEN 31
32 PRINT " MODIFICA IN CORSO: ATTENDERE...."
33 OPEN 1, 8, 15, "I0": OPEN 2, 8, 2,"#"
34 T=17: S=4: PRINT#1, "U1"; 2; 0; T; S
35 GOSUB 62
36 X=OP: GOSUB 61
37 K=18: GOSUB 66
38 L=TP/50: K=21: F=1: GOSUB 66
39 L=TM: K=36: F=1: GOSUB 66
40 L=GS: H=GI: K=29: GOSUB 66
41 L=GF: H=GL: K=31: GOSUB 66
42 X=UE: GOSUB 61
43 K=51: GOSUB 66
44 X=OB: GOSUB 61
45 K=55: GOSUB 66
46 L=CA: K=53: F=1: GOSUB 66
47 L=FS: K=22: F=1: GOSUB 66
48 L=GD: K=13: F=1: GOSUB 66
49 L=NN: K=63: F=1: GOSUB 66
50 FOR J = 1 TO 6
51 L=N(J): H=N(J+1): K=67+J: GOSUB 66
52 NEXT
53 L=127: H=127: K=24: GOSUB 66
54 K=26: GOSUB 66
55 L=8: K=65: F=1: GOSUB 66
56  PRINT#1, "U2"; 2; 0; T; S
57 GOSUB 62
58 CLOSE 2: CLOSE 1: PRINT
59 PRINT " TUTTO OKI PUOI CARICARE PIRATES!"
60 END
61 H = INT (X/256): L = X-H * 256: RETURN
62 INPUT# 1, A, B$, C, D: PRINT A; B$; C; D,
63 IF A = 0THEN RETURN
64 CLOSE 2: CLOSE 1: PRINT
65 PRINT " ERRORE DISCO!": END
66 GOSUB 62
67 PRINT# 1, "B-P"; 2; K: PRINT#2, CHR$ (L);
68 IF F THEN F =0: RETURN
69 PRINT# 2, CHR$ (H);: RETURN
```

...controllatelo e salvatelo.
Ora caricate il programma principale di Pirates! **Iniziate il gioco nel modo che preferite e rispondete in modo esatto alla solita domanda sul viaggio. Alla prima occasione salvate immediatamente il gioco (check information) su un disco che deve essere formattato al momento (importante). Salvatelo come** SAVE GAME 1**. Spegnate il computer e fate partire il programma pirata di** Pirates!**. Rispondete a tutte le domande per variare i data e quindi attendete che faccia il suo lavoro. Spegnete nuovamente il 64, caricate** Pirates! **e quindi il gioco salvato e modificato. Una sola raccomandazione: rimanete nei parametri indicati nelle parentesi e dividete subito il bottino. La quantità di oro personale e di oro a bordo non deve superare le 655350 unità altrimenti il programma si blocca.**
God Save the Queen!!

ATHENA
FOREST LEVEL
SENT IN BY ROBERT MILLIN, DIDCOT, OXON. — TA!
START
KEY
LIFE ROSE
K KEEP
H HELMET
S SHIELD
A ARMOUR
W WINGS
F FIERY SWORD
* OTHER OBJECT
T HOUR GLASS
MARKIE!

DETECTIVE
(Argus Press)

Studiate bene la mappa che ci ha inviato Salvatore Indelicato di Nuoro. Finalmente scoprirete dove sono i famigerati passaggi segreti dell'Angus Mac Fungus. Prima di continuare le vostre indagini date leggete questi consigli:
Andate subito nella vostra stanza e prendete le buste affrancate dove dovrete mettere le prove contrassegnate da una piccola letterina che troverete nel corso delle indagini. La prima prova è nel salotto. Togliete la foto dal muro che nasconde una cassaforte. Apritela con la combinazione 210319: all'interno c'è un testamento. La seconda prova è nello scaffale di sinistra, in biblioteca. Richiedete il libro 101 DETECTIVE STORIES: tra le pagine c'è la seconda prova. Al piano superiore troverete l'avvocato morto nella sua stanza con indosso una cravatta (terza prova) e una piccola chiave che apre la sua valigetta riposta nel cassetto e contenente vari oggetti e una nota scritta (quarta prova). Dovete recarvi dall'avvocato dalle 21,20 alle 21,40 circa, altrimenti non potrete più entrare nella stanza. Dopo il terzo delitto appare la quinta prova sotto il letto della cuoca: un coltello insanguinato. Il quarto e ultimo omicidio sarà quello della cameriera nella camera da letto di quest'ultima. Nei suoi abiti troverte la sesta prova: una siringa. Inoltre nella casa ci sono anche vari passaggi segreti (indicati sulla mappa con una freccia). Un passaggio porta alla cucina dalla cantina e quest'ultima è collegata con il salotto tramite un balcone esterno. Un secondo passaggio collega la stanza del reverendo con quella del Maggiore. Questi passaggi si trovano esaminando le pareti con la lente d'ingrandimento. Quando potete, seguite il maggiordomo fino a quando entra nella sua stanza: entrateci prima che vi chiuda fuori. Nel suo armadio, dentro una giubba, troverete un mazzo di chiavi che vi permetterà di aprire lo studio e la camera del maggiordomo. Se quest'ultimo se ne va e vi chiude la porta non preoccupatevi ora avete le chiavi. Il resto alla prossima puntata.

SUPER STAR SOCCER
(Gremlin Graphics)

Dalla Spagna arriva il decalogo del perfetto calciatore: ovvero come vincere scudetti e coppe senza spendere miliardi.

Come allenatore.

Dopo aver iscritto l'equipo del corazon investite i primeros puntos ingaggiando el primero giocator di 17 anos, possibilmente un centravanti (CF). I puntos trading rimanenti utilizzateli per la preparasion estiva. Sistemate el vostro equipo nel modo migliore e affrontare el primero avversario. Se i risultati non arrivano non tener preoccupation: pensate al futuro e ai puntos delle prossime stagioni. Quando sarete abbastanza ricchi ingaggiate el major numbro di giovani per aumentare el livello medios dell'equipo e sopratodo tentate di acquistare un bravo e giovane portiere (almeno 70 di skill) da un'altro equipo. Sistemato el ruolo del portiere pensate a un secondo centravanti sopratodo per riuscire a sconfiggere gli equipo de categoria superiore sulla velocità e il contropiede. Durante un encontro sfruttate la possibilità delle sostituzioni e sopratodo fate riposare i più anzianos perchè se rompono mas voltas. (ho affrontare un finale di stagione senza portieri. Ho vinto lo stesso ma è stato mas duros!). Selezionate le varie formazioni in base al punteggio tenendo conto che le Covr estan l'ideal para recuperare la bala.

Durante la partita.

Non fate mas i venezia e sfruttate l'abilità dei vostri companieros sopratodo nella metà campo avversaria. Con un po' di pratica e di abilità riuscirete a fare scambi spettacolari e goal al volo. Sul rinvio del portiere avversario mettetevi sempre dietro e distanziati dal centravanti avversario. In questo modo riuscirete a conquistare mas facile la bala e nel caso il portiere facesse un rinvio lungo potete neutralizzare il tiro del centravanti con una rovesciata e fare magari goal. Quando il rinvio lo fa il vostro portiere fate in modo di tenere il CF avversario lontano dal centro dell'area, possibilmente sulla linea di fondo. In questo modo il vostro portiere riuscirà a rinviare senza problemi e voi potrete scattare in contropiede. Ocio ai falli. El modo mas semplice per segnare è tirare in modo molto angolato y in diagonale. Il portiere avversario si tuffa e se non taca la bala potrete raccogliere la respinta e fare goal a puerta vuota. Tenete la equipo muy corta e adottate il pressing andando con il vostro centravanti sulla bala. Se siete in ritardo scattate adelante premendo el pulsante de fuego. Non utilizzate spesso questo trucos porchè el giocator se stanca mas rapido.

H.H.

MULTI TRUCCHI
(Firebird/Activision)

Un grande lavoro di indagine ha portato Mr. Troughton a scoprire un programma multi funzione che vi permette un novaload di facilitazioni. Ricopiate il listato di base e salvatelo. Per ognuno dei giochi introducete le varie modifiche, mettete il nastro del gioco nel registratore e date il RUN per usufruire degli "optional".

```
100 DATA 32, 86, 245, 169, 7, 141, 225, 3, 169, 32, 141, 226, 3
110 DATA 169, 36, 141, 227, 3, 169, 64, 141, 228, 3, 96, 141, 32
120 DATA 208, 169, 234, 141, 146, 133, 96
130 FOR L=16396 TO 16429: READ A: POKE L,A: NEXT
140 SYS 16396
```

Per River Raid usate il listato senza variazioni.

Per Zenji cambiate la linea 120 con:

```
120 DATA 208, 169, 0, 141, 191, 137, 96
```

Per Pitfall cambiate la linea 120 con:

```
120 DATA 208, 169, 165, 141, 197, 135, 96
```

Per Pitfall II cambiate la linea 120 con...

```
120 DATA 208, 169, 56, 141, 123, 154, 96
```

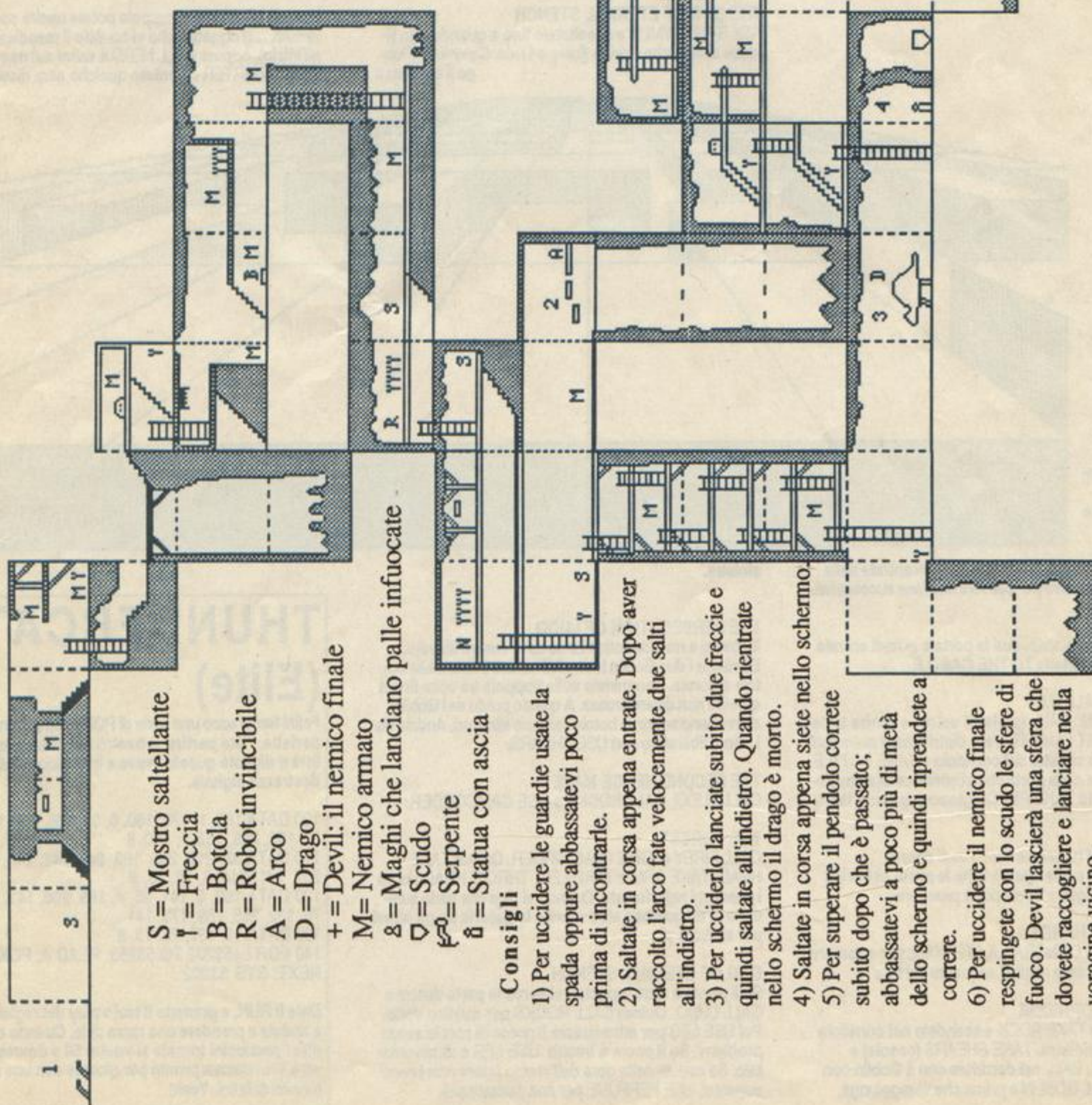
Per Beamrider cambiate la linea 120 con...

```
120 DATA 208, 169, 173, 141, 243, 160, 96
```

Per Zone Ranger sostituite le linee...

```
120 DATA 208, 169, 165, 141, 224, 138, 141, 69, 169, 96
130 FOR L=53212 TO 53260: READ A: POKE L,A: NEXT
140 SYS 53212
```

BARBARIAN
Psygnosis

S = Mostro saltellante
Ɣ = Freccia
B = Botola
R = Robot invincibile
A = Arco
D = Drago
+ = Devil: il nemico finale
M= Nemico armato
8 = Maghi che lanciano palle infuocate
▽ = Scudo
Serpente
Statua con ascia

Consigli

1) Per uccidere le guardie usate la spada oppure abbassatevi poco prima di incontrarle.
2) Saltate in corsa appena entrate. Dopo aver raccolto l'arco fate velocemente due salti all'indietro.
3) Per ucciderlo lanciate subito due freccie e quindi saltate all'indietro. Quando rientrate nello schermo il drago è morto.
4) Saltate in corsa appena siete nello schermo.
5) Per superare il pendolo correte subito dopo che è passato; abbassatevi a poco più di metà dello schermo e quindi riprendete a correre.
6) Per uccidere il nemico finale respingete con lo scudo le sfere di fuoco. Devil lascierà una sfera che dovete raccogliere e lanciare nella voragine vicino.
7) .e per finire tornate al punto di partenza.

Luca Salvi
Eletronic version by Bonimba

LABYRINTH (Activision)

Dopo numerosi e estenuanti tentativi ho verificato la soluzione di Labirinth. Se non siete ancora riusciti a sfuggire al controllo di David-Jareth-Bowie seguite le istruzioni preparate da Giacomo Colonna alias The Ghost Mr. G 007. (La soluzione è stata controllata sulla versione a cassetta e può variare nella successione delle locazioni nella versione su disco).

Prima Parte
GO Home
TAKE Camecorder
GO Outside
GO North
GIVE Nickel
GO West
GO Theatre
GIVE Dollar
GO Theatre
GO North
LOOK
GIVE Dollar
TAKE
COMPLAIN
COMPLAIN
TAKE
TAKE
GIVE Nickel
GO South
GO South
GIVE Popcorn
COMPLAIN

IL LABIRINTO
Premete il pulsante di fuoco per saltare l'introduzione e entrate nel Labirinto. Camminate a destra fino a quando incontrate una roccia (ROCK) e raccoglietela (TAKE). TAKE LOG (tronco) quando lo trovate e quindi entrate nella prima scritta sul muro per passare alla fase successiva.

ALPH E RALPH
ASK ALPH e aprite ambedue le porte e quindi entrate in quella con il cartello TO THE CASTLE.

THE BRICK HALLWAY
TAKE CRYSTAL BALL (palla di vetro) e aprite tutte le porte. INSERT QUARTER nel distributore automatico all'estremità sinistra del corridoio e TAKE BOTTLE. Prima di entrare nella porta che vi conduce alla profondità del labirinto TAKE PEACH (pesca) quando la trovate.

ALPH E RALPH (versione disco vedi sopra)
ASK ALPH e se avete aperto tutte le porte nel Brick Hallway vi consiglierà quale porta prendere.

THE WALL OF HANDS
Semplicemente CONGRATULATE WALL per superare quella che è una delle migliori sequenze del film.

THE STONE CORRIDOR
TAKE PEACH e TAKE ROCK e scendete nel corridoio più distante a sinistra. TAKE SHEARS (cesoie) e TAKE CRYSTAL BALL nel corridoio con il Goblin con l'armatura. CALL GOBLIN e prima che vi raggiunga, GIVE PEACH. Dopo che è stramazzato al suolo, TAKE HELMET. Ora passate alla fase successiva aprendo la porta che era controllata dal Goblin.

THE HEDGE MAZE
TAKE CRYSTAL BALL e TAKE BRACELET. USE SHEARS per muoversi velocemente nel maze e arrivare al..

WISE MAN'S GARDEN
ASK WISE MAN, e aspettate che reciti l'indovinello. GIVE DOLLAR, TAKE CHANGE e TAKE RULE BOOK. Ora risolvete l'indovinello per trovare l'uscita dal giardino.

THE SECOND HEDGE MAZE
USE SHEARS per proseguire il vostro viaggio verso il centro del labirinto.

THE DOOR KNOCKERS (versione cassetta)
Andate alla porta di sinistra e TAKE KEY. Ora spostatevi alla porta di destra. HIT KNOCKER e quando le labbra sono aperte, INSERT BRACELET. OPEN DOOR e TAKE BRACELET.

THE STONE FACES
INSULT WALL per avere qualche consiglio dalla faccia di pietra. Cercate la strada per arrivare fino a ..

THE FOREST
CALL FIREY. Per uscire a colpo sicuro dalla foresta entrate nella prima apertura a destra e poi ancora nel primo passaggio a destra.

THE BOG OF ETERNAL STENCH
ASK SIR DIDYMUS e ascoltatelo fino a quando non finisce di dirvi che dovete liberare Ludo. Camminate lungo il sentiero a

sinistra.

THE PERSECUTION OF LUDO
Il povero e mastodontico Ludo deve essere liberato. Eliminate i due Goblin facendoli cadere in una delle botole colorate. Camminate sulla trappola tre volte fino a quando non diventa rossa. A questo punto se i Goblin camminano sopra la botola saranno eliminati. Andate da Ludo e liberatelo con USE SHEARS.

THE SECOND HEDGE MAZE
CALL LUDO, CALL ROCKS e USE CAMCORDER.

THE FOREST
CALL FIREY e GIVE CAMCORDER. Quindi TAKE HEAD, TAKE ARM e TAKE LEG. THROW HEAD sopra I passaggi nella foresta. Quando vi dice che vede qualcosa di disgustoso attraversate la galleria tra gli alberi per arrivare al:

BOG OF ETERNAL STENCH
Se il ponte è rotto, spostatevi verso la parte destra e CALL LUDO. Quindi CALL ROCKS per quattro volte. Poi USE LEG per attraversare il ponte di roccia senza problemi. Se il ponte è intatto USE LEG e attraversatelo. Se cadete nella gora dell'eterno fetore non preoccupatevi, USE PERFUME per non puzzare più.

THE GOBLIN VILLAGE
USE HELMET per evitare di essere catturati dai Goblin e camminate fino alla seconda casa a destra. Entrate nella porta per accedere....

UNDERGROUND
DROP LOG quando appare Slasher e quindi TAKE PLANK.

THE CASTLE EXTERIOR
DROP HELMET e CALL ROCKS. Ora THROW ROCKS verso i Goblin che marciano. Nota: il Goblin di mezzo può essere colpito con l'elmetto oppure cinque volte con le rocce (potete richiedere le rocce per più volte se correte fuori). Quando avete eliminato tutti i Goblin avvicinatevi alla porta ma non troppo e USE ARM per aprirla.

THE SECRET CORRIDOR
Trovate la chiave nera samarrita nel muro a forma di tastiera da pianoforte e INSERT PLANK. Poi OPEN DOOR.

THE UPSIDE-DOWN ROOM
Raggiungete lo stesso livello di Jareth e THROW CRYSTAL BALL. Quando riuscite a colpirlo siete vicini alla

FINE DEL GIOCO
Fate attenzione
Per terminare il gioco selezionate uno dei messaggi senza senso.

Note: Se finite nelle trappole potete uscire con SPEAK ....(l'oggettio che vi ha dato il mendicante all'inizio), oppure CALL NERD e salire sul muro, INSERT QUARTER o cercare qualche altra diavoleria.

THUNDERCATS (Elite)

Felini feroci ecco una serie di POKE semplicemente perfette. Fate partire il nastro nel vostro registratore e digitate questo breve e frenetico listato di destrezza digitale.

```
100 DATA 169, 1, 170, 160, 0, 32, 186, 255, 169, 0,
32, 189, 255, 162, 1, 160, 8
110 DATA 32, 213, 255, 169, 243, 141, 243, 3, 169,
207, 141, 244, 3, 76, 13, 8
120 DATA 169, 0, 141, 26, 4, 169, 208, 141, 27, 4,
76, 132, 255, 169, 173, 141
130 DATA 16, 137, 76, 13, 8
140 FOR L=53202 TO 53255: READ A: POKE L,A:
NEXT: SYS 53202
```

Date il RUN, e premete il tasto play del registratore e andate a prendere una tazza di te. Quando avete finito i pasticcini tornate al vostro 64 e dovreste trovare Thundercats pronto per giocare con una scorta infinita di felini. Yeah!

NEBULUS (Hewson)

La grande notizia per i Nebuloidi è che P-Man dal Derbyshire ha trovato il Cheat Mode del programmatore di questo fresco Gioco Caldo. Iniziate a giocare e premete la pausa. Pigiate la ⇑ (vicino a RESTORE), quindi J e infine ← (in alto a sinistra). Premete il pulsante di sparo per ricominciare a giocare in modo semplice e con tante sorprese: il timer non fa il conto alla rovescia, non perdete le vite e premendo il tasto da 1 a 8 per andare alle torre relativa. Se vi stancate di giocare sul velluto e volete tornare al normale e mortale gioco, premete la barra spaziatrice e SHIFT di sinistra.

Ma non finisce qui.

Giovanni Tiezzi di Sinalunga (Siena) ha già individuato le fatidiche POKE. Caricate il gioco, resettate il C64 e inserite:

```
POKE 43265, 253
POKE 46377, 255
POKE 46565, 255
```

a questo punto non smarrite la parola magica per far ripartire il gioco: SYS 32768.

MICROBALL (Alternative Software)

Yeah! E' tornato il tempo del flipper. Con queste POKE avete palline infinite e così potete ottenere un punteggio infinito durante una partita senza fine. Ah Ah!! Incredibile ma vero.

Tutto quello che dovete fare e digitare questo breve listato:

```
100 FOR L=52992 TO 53051: READ A: POKE L,A: NEXT: SYS 52992
110 DATA 169, 1, 168, 170, 32, 186, 255, 169, 0, 32, 189, 255, 32, 213, 255
120 DATA 169, 26, 141, 212, 2, 169, 207, 141, 213, 2, 96, 169, 39, 141, 4, 198
130 DATA 169, 207, 141, 5, 198, 76, 0, 198, 169, 52, 141, 23, 198, 169, 207
140 DATA 141, 24, 198, 76, 0, 29, 169, 173, 141, 179, 101, 76, 0, 86, 0, 0, 0, 0
```

Ora introducete il nastro nel vostro vecchio e indispensabile C2N, date il RUN e premete play per caricare il gioco con milioni di brillanti cose argentate.

HYPER BLOB (Firebird)

Questo budget game è veramente divertente ma se volete provare velocemente i vari livelli, usate queste password:

PINK PYJAMAS
GREEN SCREEN
MIDNIGHT RAMBLIN
YUK!
QUICK!
HONK HONK
NOT TOO HARD
SCREEN NINE
SAM'S HAIRSTYLE
QUICKER!
WIBBLIES
BROWN SAUCE
BEEFBURGER'S 'N' RICE
CHARLIE FARLEY
INDIANA BLOP
IZOPLOMKIN
JACKY WACKY
CLEVER JOYSTICK
BISCUIT
EASY!
PICK IT UP!
PUT IT DOWN
WOBBLE IT ABOUT
SMELLY ARMS
JIM THE GERM
FINAL CUT
REASSEMBLY
DIGITAL CLOCK
SEASIDE
JIM'S HAMSTER
DEJA VU

SCARY MONSTER (Firebird)

L'arcade della Odin con Harry, il giocatore di football è stato definito dai nostri esperti bello ma noioso. Vediamo se queste POKE preparate da Massimo Bimbi di Pisa riusciranno a dargli un pizzico varietà. Le operazioni richieste le sapete ormai a memoria: caricate il gioco, resettate e.....

POKE 6201, 255: POKE 5194, (0-127) numero di vite.
POKE 6238, 255: POKE 5190, (0-127) numero di incantesimi.

A questo punto non vi sembra che manchi qualcosa. Già come si fa a ripartire? Manca la SYS!
O Massimo, perchè un ce l'hai inviata la SYS?

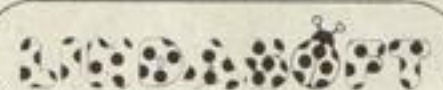
FREDDY HARDEST (Imagine)

Due listati di cortesia che rendono questa maledetta avventura arcade molto più difficile di quello che è. Naturalmente stiamo scherzando. In realtà avete vite infinite e se questo non è abbastanza sconvolgente, c'è un listato per ogni parte del gioco in modo che potete giocarle insieme. Evviva.

Per metterli al lavoro digitateli, date il RUN e caricate la parte corrispondente in modo normale. Il codice per accedere alla seconda è 24525.

PRIMA PARTE

```
100 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 32, 141, 202, 2, 169, 181, 141, 203
110 DATA 2, 169, 1, 141, 204, 2, 96, 141, 255, 255, 169, 195, 141, 136, 1
120 DATA 169, 1, 141, 137, 1, 96, 169, 173, 141, 23, 181, 76, 9, 128
130 FOR L=415 TO 458: READ A: POKE L,A: NEXT: SYS 415
```

SECONDA PARTE

```
100 DATA 32, 44, 247, 32, 108, 245, 169, 32, 141, 202, 2, 169, 181, 141, 203
110 DATA 2, 169, 1, 141, 204, 2, 96, 141, 255, 255, 169, 195, 141, 136, 1
120 DATA 169, 1, 141, 137, 1, 96, 169, 173, 141,134, 153, 76, 9, 128
130 FOR L=415 TO 458: READ A: POKE L,A: NEXT: SYS 415
```

KEY TO PRICE RANGES

TEA

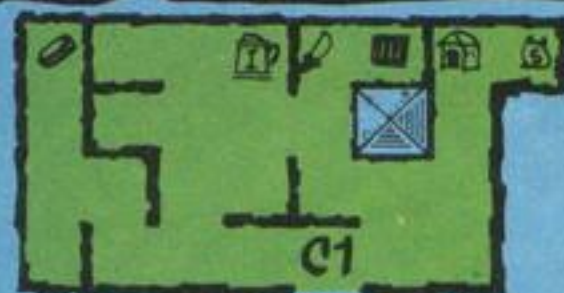
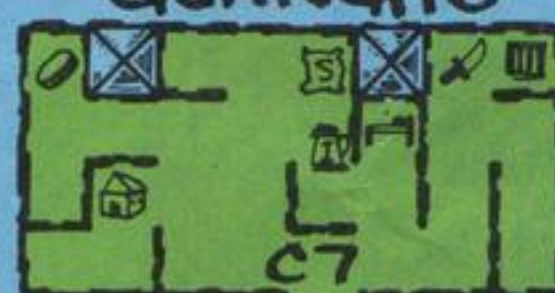
SYMBOL	BUYING PRICE RANGE (000s of $)
A	23-25
B	25-29
C	29-31

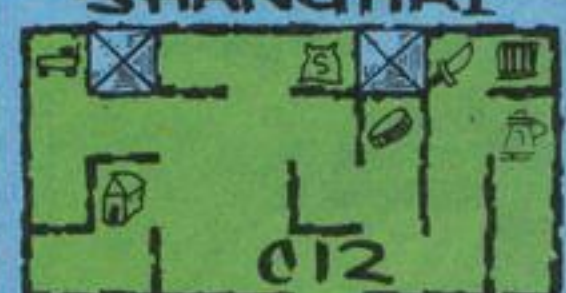
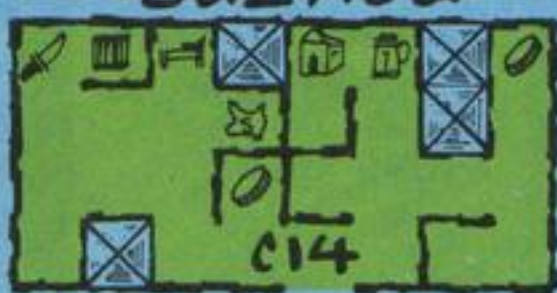
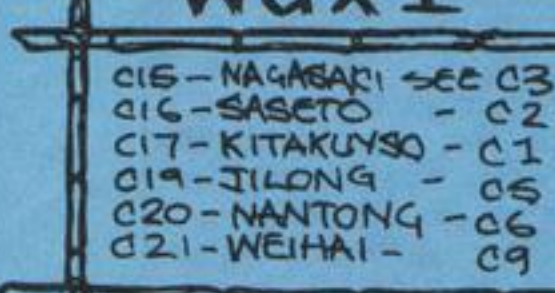
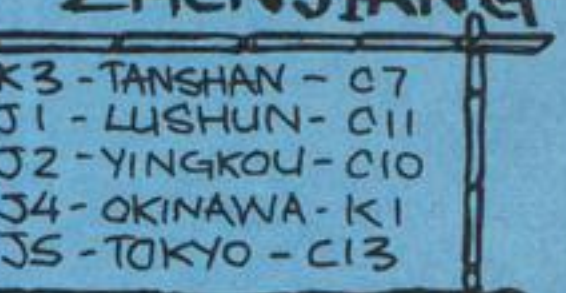
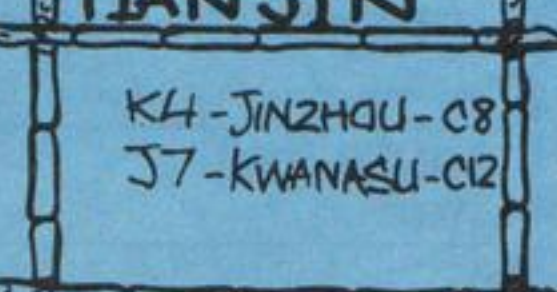
JADE

SYMBOL	BUYING PRICE RANGE (000s of $)
A	64-66
B	71-74
C	78-80
D	85-87

SILK

SYMBOL	BUYING PRICE RANGE (000s of $)
A	36-39
B	39-42
C	42-45

Note: the buying price is $2,000 higher than the selling price.

PRICE LIST OF GOODS

BUYING PRICE RANGE (SEE KEY)

CITY NAME	NUMBER	TEA	JADE	SILK
Foshan	C1	B	D	B
Macao	C2	B	D	B
Guanghou	C3	B		B
Shenzhen	C4	B	D	B
Xiamen	C5	B	D	B
Fuzhou	C6	B	D	B
Hangzhou	C7	B	D	B
Shanghai	C8	A	C	C
Ningbo	C9	B	D	B
Suzhou	C10	A	C	C
Wuxi	C11	A	C	C
Zhenjiang	C12	A	C	C
Yantai	C12	A	C	C
Luda	C14	A	C	C
Nagasaki	C15	B	A	A
Saseto	C16	B	A	A
Kitakyuso	C17	B	A	A
Haikou	C18	B	A	A
Jilong	C19	B	A	A
Nantong	C20	B	A	A
Weihai	C21	B	A	A
Tianjin	K1	A	C	C
Qingdao	K2	A	C	C
Tangshan	K3	B	A	A
Jinzhou	K4	C	B	C
Lushun	J1	C	B	C
Yingkou	J2	C	B	C
Chajudo	J3	C	B	C
Okinawa	J4	C	B	C
Tokyo	J5	C	B	C
Kanazana	J6	C	B	C
Kwangsu	J7	C	B	C

UN'ALTRA GIORNATA IN SALA GIOCHI

Una giornata di bagordi per il duo Julian Rignall-Daniel Gilbert. Dopo il brivido di una corsa in autostrada, la noia del traffico di Hammersmith Road e gli scongiuri per trovare un parcheggio custodito, si sono finalmente diretti all'Associated Leisure Preview '88, l'ultima fiera del divertimento automatico dell'anno.
Ecco ciò che hanno visto. . .

▲ *Lo schermo introduttivo di* Devil World *ricorda molto da vicino* Indiana Jones.

BLACK TIGER

Black Tiger è una versione del super-clonato **Ghosts'n'Goblins**.

Il giocatore veste i panni del lottatore **Black Tiger** e attraversa un paesaggio pieno di ostacoli in cerca di fama e fortuna. Ogni passo è segnato dal pericolo: vili creature lo attaccano con costanza e tenacia. Lungo il cammino si incontrano delle pignatte: se le rompete guadagnerete punti o armi extra, che serviranno a progredire nel gioco.

.**Black Tiger** è tosto e impegnativo ma non offre niente di nuovo. Provatelo se siete un fan di **Ghost'n'Goblins**...

▼ Black Tiger: *un impegnativo clone di* Ghost'n'Goblins.

DEVIL WORLD

▼ *Gli intrepidi esploratori di* Devil World *scoprono un villaggio.*

Gauntlet ha generato molti cloni, ma **Devil World** della Konami fa fare un passo avanti al genere. E' un gioco per uno o due giocatori nel quale un eroe e un'eroina esplorano un mondo scomparso pieno di mostri, pericoli e trappole.

L'azione è vista con una prospettiva molto angolata e il giocatore attraversa il paesaggio raccogliendo oggetti di valore e sparando ai nemici. Quando si prende un oggetto si accende una delle icone in basso allo schermo dando al giocatore armi extra tra cui pistole, bazooka e fucili laser.

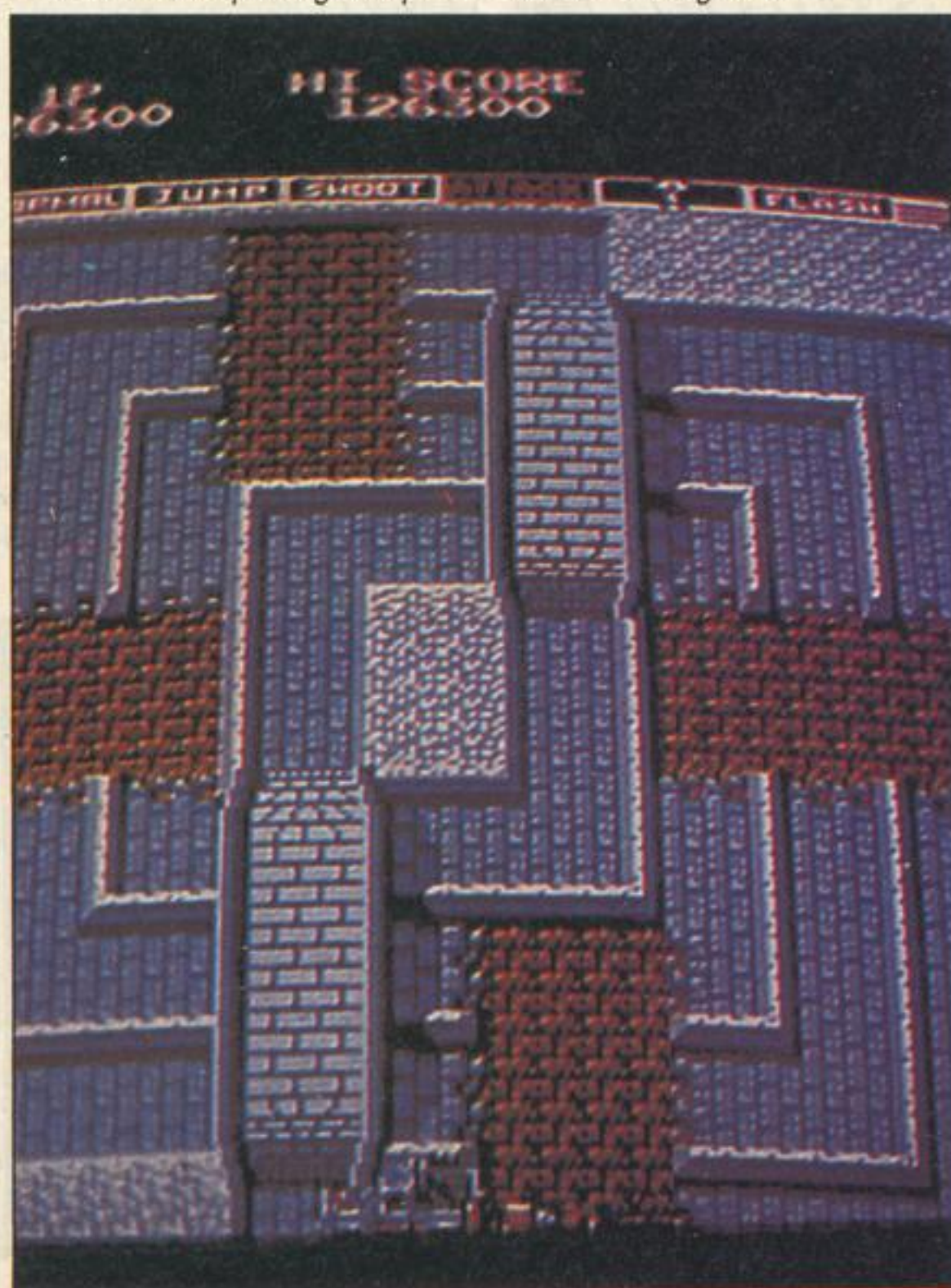
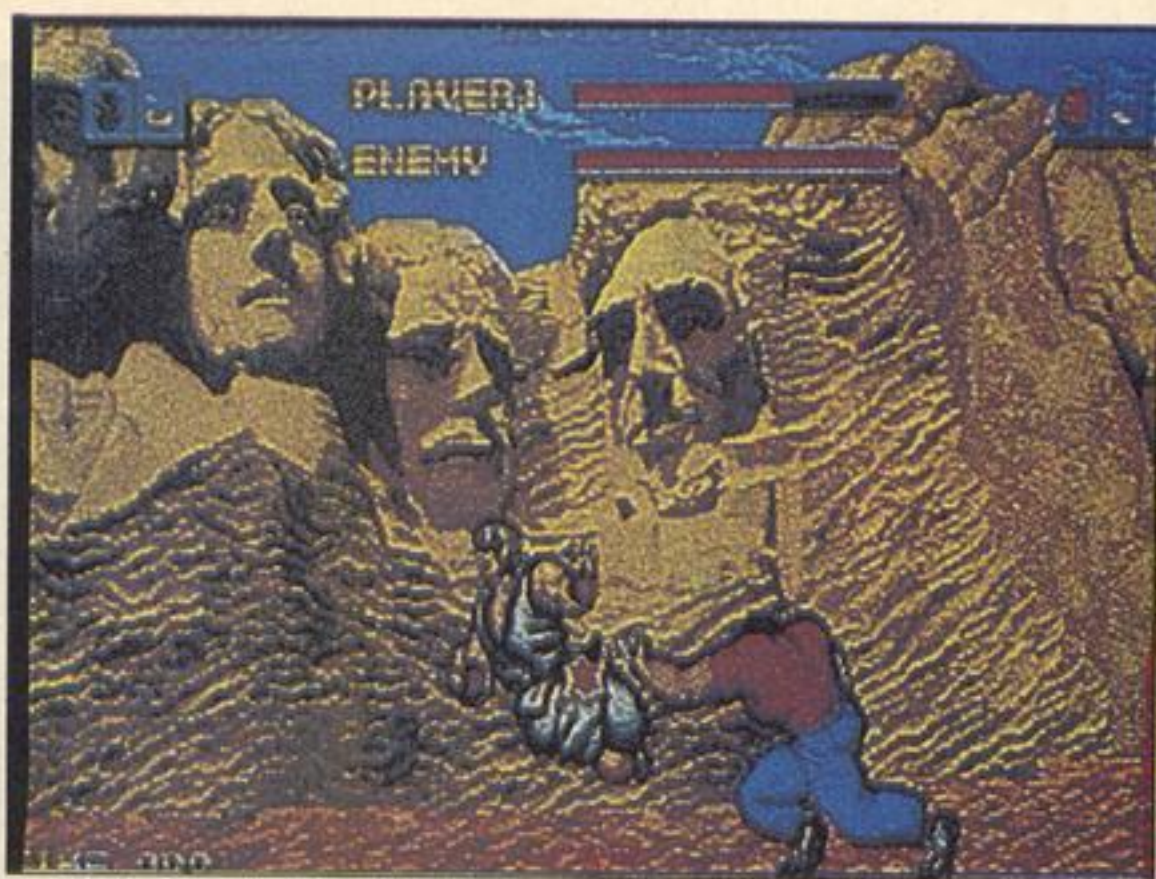
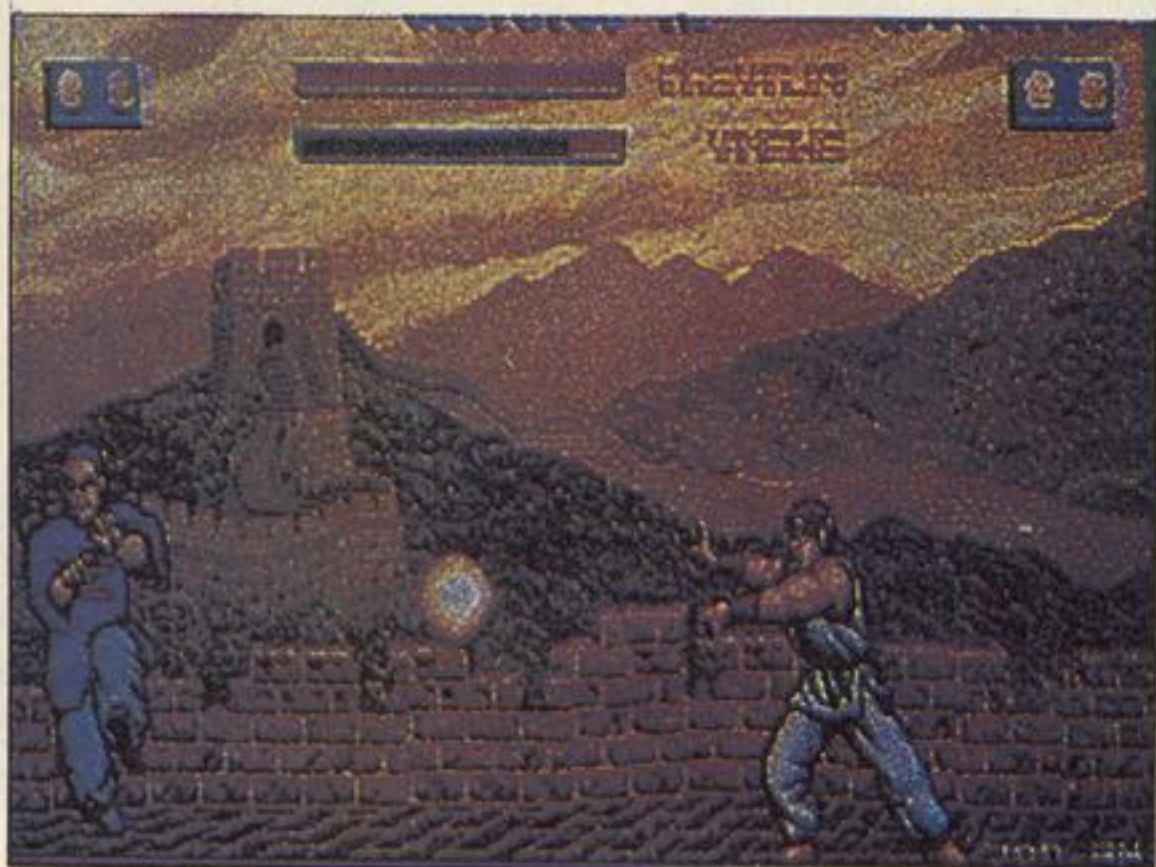
Mano a mano che l'azione progredisce gli attaccanti diventano sempre più feroci e, nei livelli superiori, il giocatore deve attraversare ponti pericolanti, arrestarsi davanti a orde di violenti rettili e affrontare un gigantesco mostro di argilla. Il cammino è certamente difficile ma con gli extra armamenti è possibile far fuori chiunque: una gran bella soddisfazione. E' facile farsi prendere da **Devil World** e la violenta azione 'spara-tutto' è molto soddisfacente.

FAST LANE

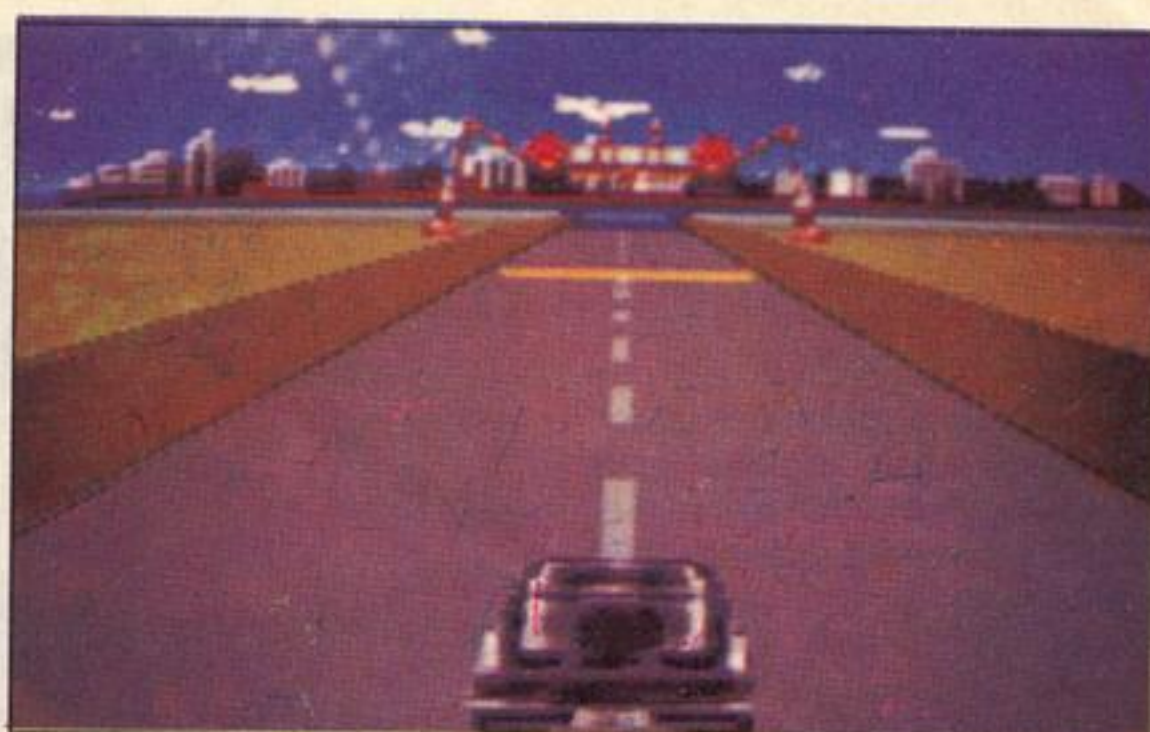
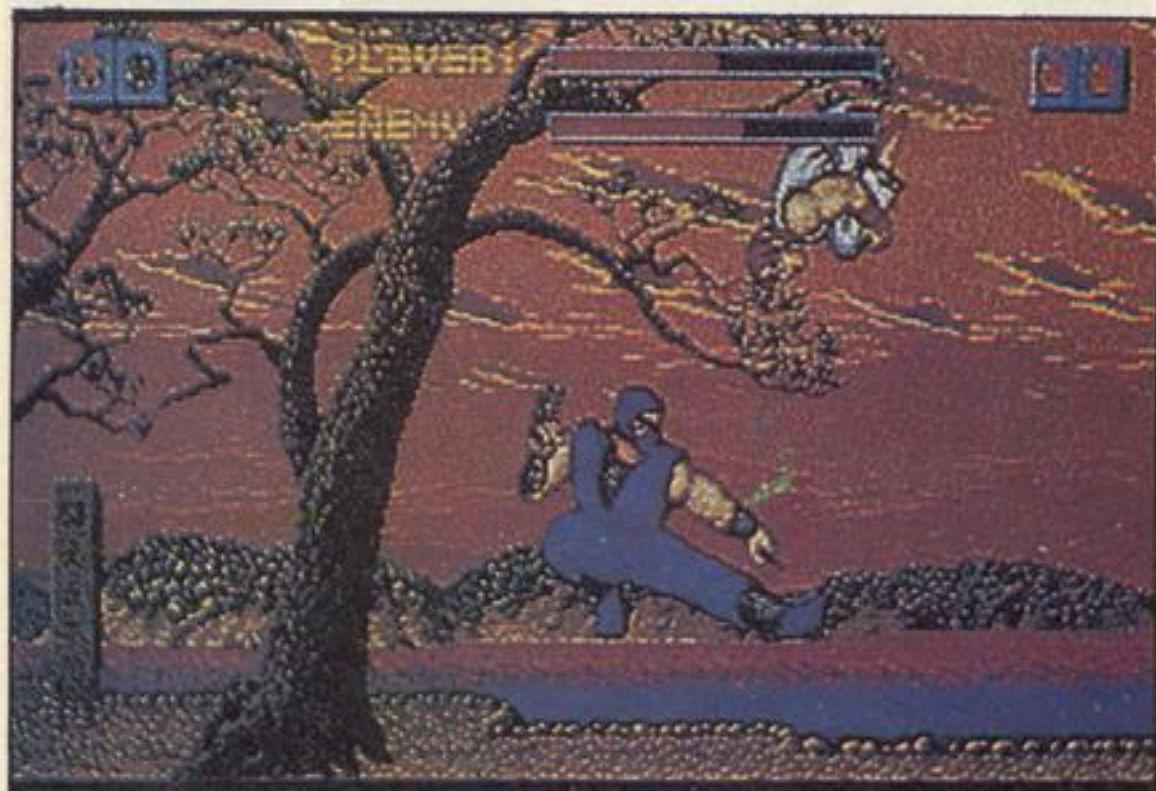
Vi ricordate di un vecchio gioco in bianco e nero intitolato **Head On**? Apparve la prima volta nel 1978 e poneva il giocatore alla guida di una macchinina appena abbozzata all'interno di labirinto: scopo del gioco era di raccogliere puntini evitando contemporaneamente le altre macchine in arrivo. Ora la Konami ne ha ripreso l'idea, le ha aggiunto una grafica tirata a lucido e una bellissima musica campionata e se ne è uscita con **Fast Lane**. Nella nuova versione, la macchinetta è diventata una Ferrari, i veicoli avversari sono delle fuoristrada kamikaze e i puntini sono delle ragazze che "si rimorchiano", passandole sopra. La struttura del labirinto varia da schermo a schermo e, a mano a mano che il gioco procede, appaiono dei bulbi fluorescenti che, se raccolti, aggiungono alla Ferrari degli elementi -maggior potenza di fuoco, velocità extra o bombe- che servono per disfarsi delle macchine avversarie. **Fast Lane** è un gioco molto attraente, soprattutto per la sua semplicità, e vale la pena provarlo.

▲ *Avete mai voluto guidare una Ferrari?*

▼ *La grafica e il sonoro elegantissimi celano la semplicità di* Fast Lane.

▼ Fast Lane: *il posto giusto per rimorchiare una ragazza ..*

▲ *Dalla Grande Muraglia al monte Rushmore i due lottatori se le danno*
▼ *di santa ragione!*

STREET FIGHTER

L'ultimo coin-op della Capcom è un tradizionale picchiaduro per uno o due giocatori, giocato su una serie di fondali in stile **Karate Champ**. Ha però aggiunto una nuova dimensione montando sul mobile dei "pulsanti pugno" pneumatici, ovvero dei grossi cuscinetti di gomma che devono essere pestati per fare in modo che il lottatore dia il pugno: più forte colpite i cuscinetti, più micidiale sarà il colpo.

L'azione è certamente gratificante, e i cuscinetti rispondono bene, ma una volta che la novità s'è esaurita, non resta molta voglia di rigiocarlo.

▲ *Anche se la grafica è molto banale è divertentissimo giocare a* Hyper Crash.

HYPER CRASH

Il nuovo gioco di "corsa distruttiva" della Konami ha un aspetto pessimo, ma è bello da giocare. Bisogna arrivare al traguardo di cinque circuiti pieni di pericoli in un dato tempo.

Per liberarsi degli avversari bisogna tamponarli con più forza possibile, mandandoli a sbattere contro le pareti del circuito o contro un ostacolo.

Una volta raggiunta la massima velocità, l'automobile può anche fare delle capriole e andare ad atterrare proprio sopra un'altra macchina.

La grafica è un po' troppo squadrata e appare primitiva in confronto a quella di giochi come **WEC Le Mans** o **Out Run**, ma la natura distruttiva del gioco ha un ché di divertente.

E' un po' troppo facile forse e non dovrebbe tenervi impegnati a lungo, ma è divertente e vale qualche partita.

▲ *Con le sue 27 diverse armi* Exzisus *è lo spara-tutto più*

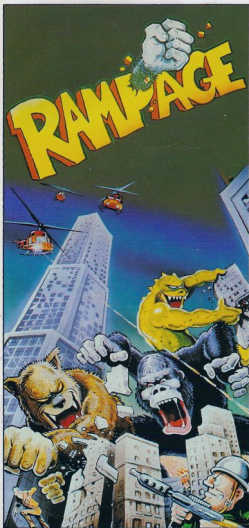
EXZISUS

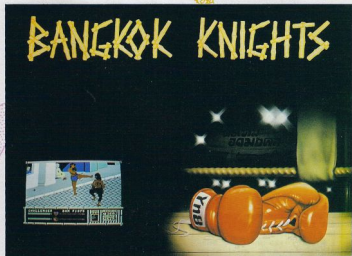
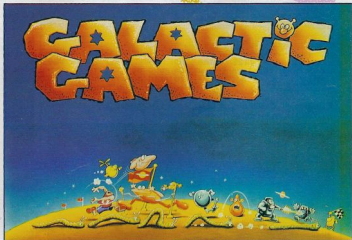
Il nuovo spara-e-fuggi della Konami è molto simile a **Side Arms**, ma porta ad un livello superiore il progressivo armarsi del vostro uomo. Siete alla guida di un soldato con zaino propulsore che spara a qualunque cosa in movimento.

Potete acquisire un massimo di 27 armi extra, sparando contro delle capsule aliene e raccogliendo le lettere che le contrassegnano: un soldato armato fino ai denti è veramente uno spettacolo impressionante.

Exzisus è uno sparatutto immediato e senza fronzoli; è molto giocabile e vi fa venir voglia di avere una scorta inesauribile di monete.

ACTIVISION

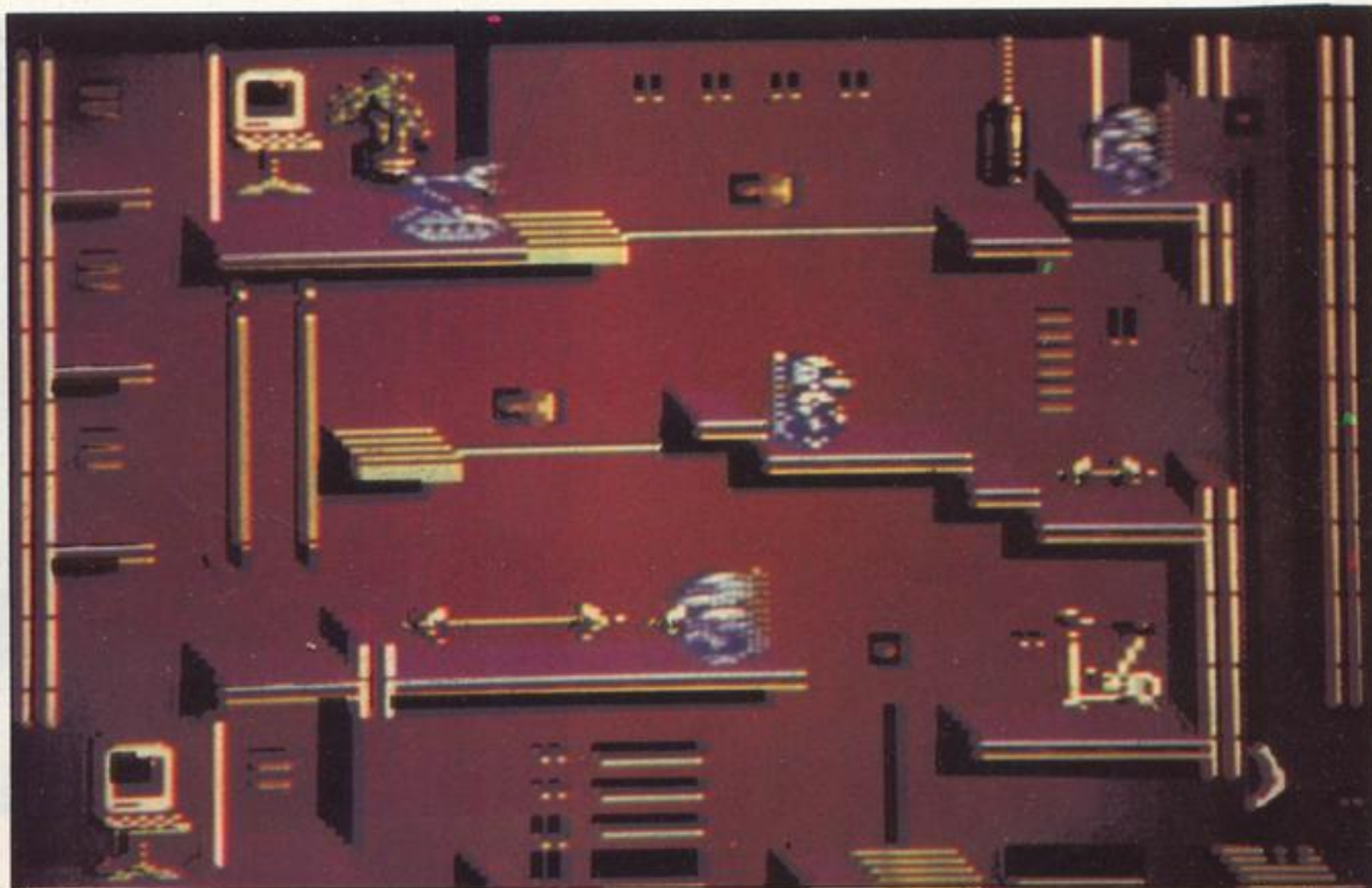
PRESENTS:

RAMPAGE -
Coin-op di successo per 1/3 giocatori. Dopo il loro arrivo non resterà in piedi neanche un mattone - perchè la parola d'ordine è: DISTRUZIONE TOTALE!!!!

BANGKOK KNIGHTS -
Dalla system 3 una stupenda simulazione di Muay Thai (Thai Boxing) - Dove i colpi di piede possono essere micidiali tanto quanto i pugni.

PER CBM 64
CASS. L. 18.000
DISC. L. 25.000
E ALTRI TIPI DI COMPUTER

GALACTIC GAMES -
Gli sport inter - galattici. Quasi come le olimpiadi ma molto, molto più divertenti!!

IN ARRIVO: SUPER HANGON - DA NON PERDERE!

Distribuito in Italia da LEADER Distribuzione Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO Tel.0332/21 22 55

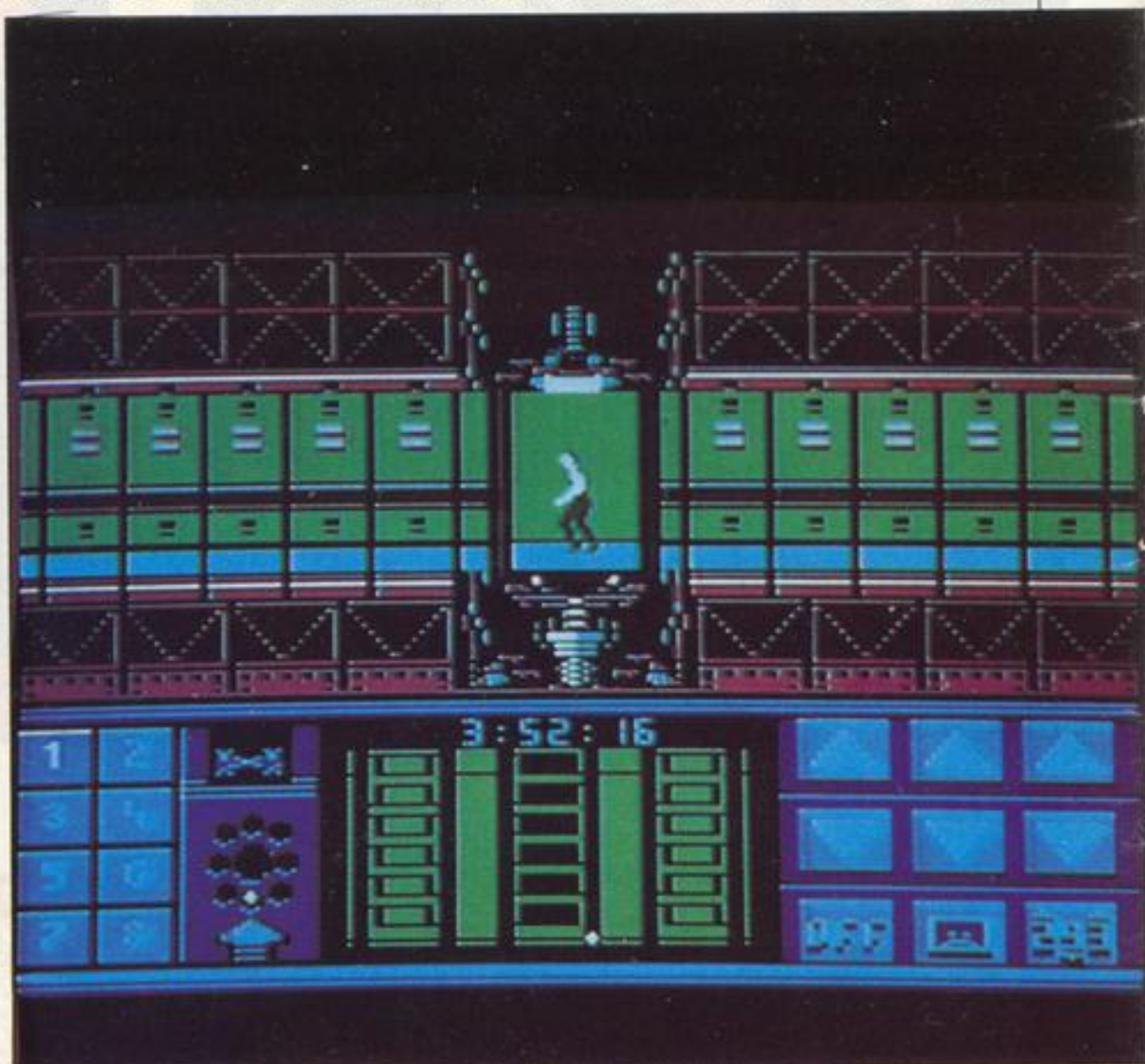
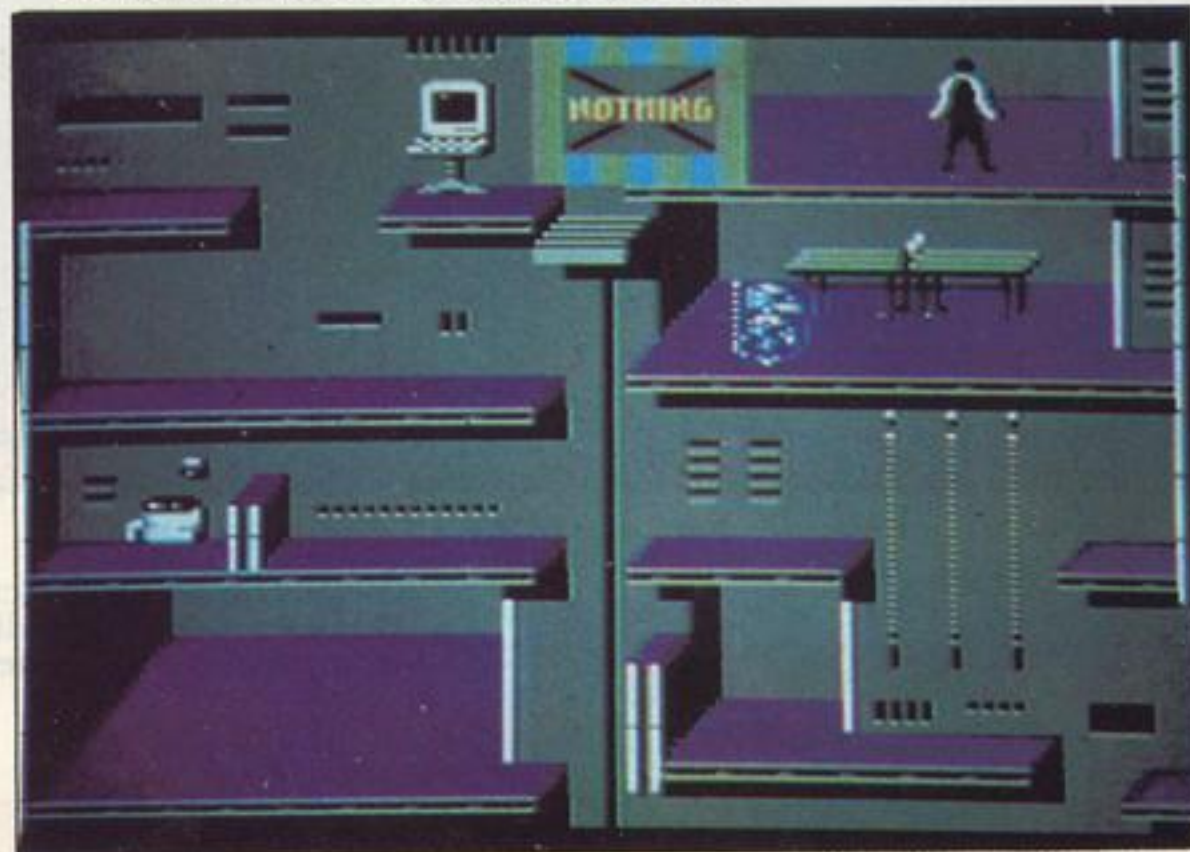
PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI MONITOR

E' in arrivo il tanto atteso seguito del classico della Epyx, Impossible Mission. Ancora una volta l'agente 4125 si trova faccia a faccia con il diabolico professor Elvin Atombender, o meglio:se ci riesce si troverà faccia a faccia con lui!
L'azione si svolge in un grande palazzo la cui struttura si basa su quella del Westin Boniventure Hotel di Los Angeles. Il palazzo è costituito da una torre circolare centrale circondata da otto torri più piccole, ognuna delle quali è destinata ad uno specifico uso: uffici, garage, impianti sportivi, ecc.
Il livello di difficoltà di ogni torre è definito in base all'uso: i garage sono i più facili mentre le suite di lusso le più difficili.
L'agente 4125 inizia la missione in una qualunque delle otto torri e deve inizialmente scoprire l'oggetto che nasconde la combinazione della cassaforte per quella torre. Ogni torre ha una cassaforte che contiene uno dei cinque "passi" di Elvin. Cinque passi sono non-duplicabili e tre sono duplicabili, per cui bisogna trovare sei passi differenti per poter accedere all'ascensore della torre principale e quindi al laboratorio di Elvin. Bisogna "risolvere" ciascuna torre in un dato limite di tempo, allo scadere del quale la presenza non autorizzata di 4125 viene scoperta: si chiudono i condotti d'areazione e l'agente muore.

L'agente 4125 ritorna sulla scena per affrontare ancora una volta il professor Elvin Atombender

Come nel suo predecessore, l'azione di gioco consiste nel superare delle stanze a piattaforme, evitando la miriade di guardie-robot. Per fortuna gli anni sono stati clementi con 4125: è più agile che mai e non ha perso la sua abilità nel correre e fare capriole.
Portare a termine ogni stanza è più complicato che nell'originale perché il successo dipende molto dall'uso di mine e bombe, che servono per togliere di mezzo muri e pavimenti, e dalla scoperta delle botole.

4125 ha ancora il suo fedele computer tascabile che in questa missione va usato per decodificare le chiavi numerate che si trovano per le stanze e che danno accesso alle varie torri.
Le prime impressioni su una versione non del tutto finita di Impossible Mission II sono, a dir poco, buone...
L'impostazione dell'originale è stata mantenuta e migliorata sia nella grafica che nell'azione di gioco.
Non vediamo l'ora...

▼ Basato sul Westin Boniventure Hotel di Los Angeles, *Impossible Mission II* ha un bel po' di stanze da affrontare

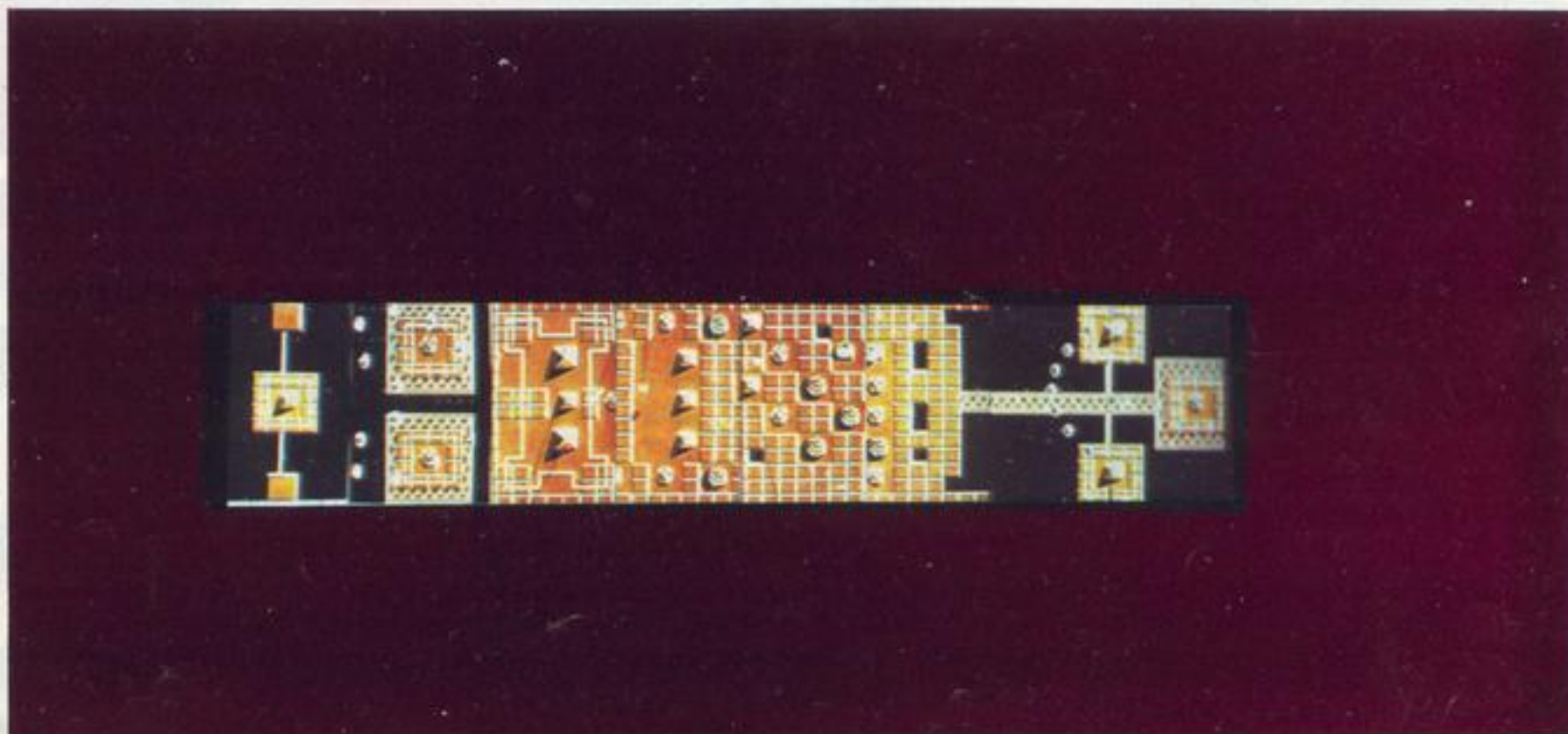
Le scelte di arredamento di Elvin non sono cambiate in tutti questi anni

Dopo aver lasciato la Gremlin Graphics per fondare la Teque Software Development Ltd, Shaun Hollingworth e Pete Harrap hanno recentemente terminato Terramex, la loro ultima arcade adventure.
Un grosso asteroide è in rotta di collisione con la Terra e, se non viene deviato, milioni di esseri umani moriranno. L'unico uomo in grado di concepire una macchina in grado di far ciò è il Dr Albert Eyestrain che attualmente è in esilio volontario.
Il giocatore veste i panni di uno dei cinque uomini di diverse nazionalità e deve trovare il Dottore e i componenti necessari a costruire la macchina. Ogni personaggio porta a termine il gioco a suo modo, quindi ci sono cinque modi di salvare la Terra.
Terramex uscirà per la Quicksilva e sarà probabilmente recensito il mese prossimo.

▼ Il cosmopolita arcade adventure *Terramex*

▲ Sembra che abbiano fatto guidare l'aereo a Freddy Hardest

▲ Un Arnold binario flette i pixel in *Predator*

Bedlam è un nuovo spara-e-fuggi che uscirà tra breve per la GO! L'azione a scorrimento verticale è ambientata nello spazio con grandi alieni animati (16 sprite uniti insieme), 16 paesaggi più un livello "flipper" bonus.
C'è anche un'opzione per due giocatori nella quale i due si spingono vicendevolmente per lo schermo! L'azione sembra abbastanza frenetica e delirante ma dobbiamo aspettare per vedere...
Cavalcando l'onda del successo dell'ultima avventura cinematografica della 20th Century Fox, arriva il gioco Predator dell'Activision.
Il gioco segue il Maggiore Dutch Schaefer e la sua squadra nella giungla sudamericana per una missione di salvataggio. Nella prima fase bisogna guidare il gruppo nella distruzione di un campo di guerriglieri.
Sulla via del ritorno, i membri della squadra del Maggiore iniziano a morire uno per uno: brutalmente massacrati da un avversario sconosciuto di incredibile forza e ferocia. Qui inizia la seconda fase del gioco nella quale Dutch da solo inizia la sua lotta contro l'alieno.
Predator mostra alcune sequenze nella giungla di grande effetto e un sprite di Arnold molto realistico. Le promesse sono buone, vi terremo informati.

Lo sparatutto a scorrimento verticale della GO! offre la possibilità di giocare simultaneamente in due

BUGGY BOY

Portati a casa un coin-op originale!!

L. 12.000 CASSETTA - L. 15.000 DISCO - COMMODORE 64/128

- Disponibile anche per altri tipi di com

TATSUMI

rivenditori autorizzati servizio novità software

GENNAIO 1988

ABRUZZI
COMPUTER CENTER via B. Croce Galleria Scalo 147-(CH Scalo)
POLATO CARLO via Istonia 71-S. Salvo (CH)
LP COMPUTERS via Monte Maiella 57-Lanciano (CH)
COSMOS 3000 via Mazzini 38 - PESCARA
ELETTRONICA TE.RA.MO. p.zza M. Pennesi 4-TERAMO
VITTORIA N. & C. s.a.s. - Via S.Spaventa - Sulmona (AQ)

CALABRIA
COGLIANDRO ANNA p.zza Castello-REGGIO CALABRIA

CAMPANIA
COMPUTER HOUSE via Battistello-Caracciolo 95 NAPOLI
COMPUTER CLUB 2021 - Piazza, Monteoliveto, 8 (NA)
ODORINO FRANCO p.zza Lala 21-NAPOLI
CINEMA HOUSE viaS. Donato 64/D Pianura (NA)
ELETTRONICA SDEGNO via G. Verdi, 15 Portici (NA)

EMILIA ROMAGNA
CARTOLERIA STERLINO via Murri 75/A-BOLOGNA
VIDEOTECNICA via Mazzini 170-BOLOGNA
C.A.R.E.M. p.zza Cittadella 40/41-PIACENZA
CENTRO COMPUTER c.so Garibaldi, 125A F. D'Arda (PC)
PONGOLINI via Cavour 32-Fidenza (PR)
ORSA MAGGIORE p.zza Matteotti 20-MODENA
G & D SOFT p.le Teggia 18/19 SASSUOLO (MO)
COMPUTER HOUSE via S. Francesco,15 - CARPI (MO)
SOFT E COMPUTER via C. Maier 85-FERRARA
BRICOL c/o ESP via Classicana 408-RAVENNA
EMPORIO BRIGLIADORI via Gambalunga 52-Rimini (FO)
COMPUTER VIDEO CENTER via Campo di Marte, 122 (FO)
GIO PLASTIK via S. Romano 90-FERRARA
COMPUTER LINE via S. Rocco 10/C-REGGIO EMILIA
GAMES & GAMES via Portanova 18/A-BOLOGNA
GIORGIO RONCHINI via Trento, 9 PARMA

FRIULI
MOFERT v.le Unità 41-UDINE
COMPUTER SHOP via P. Reti, 6-TRIESTE
FOTOTECNICA via G. Carducci, 25 - TRIESTE

LAZIO
ARICO' GIOVANNI via Magna Grecia 71-ROMA
ARMONIA primo sottopassaggio staz. Termini-ROMA
DISCOTECA FRATTINA via Frattina 50-ROMA
DRUGSTORE via Machiavelli 58-ROMA
GIEMA v.le Medaglie D'oro 13-ROMA
MUSICOPOLI p.le Ionio 17-ROMA
BIG BYTE via De Vecchi-Pieralice ,35 - ROMA
METROIMPORT via Donatello, 37 ROMA

LIGURIA
A.B.M. p.zza De Ferrari 2-GENOVA
VIDEO PARK via Carducci 5/7R-GENOVA
CEIN via Merano 3/R-Sestri Ponenti-GENOVA
FOTO MAURO via Canepari 183/R-Rivarolo-GENOVA
F.LLI PAGLIALUNGA via Mazzini 4E/19-Rapallo (GE)
CENTRO HIFI VIDEO via della Repubblica 38-Sanremo (IM)
PUNTO COMPUTER via A. Manzoni 45-Sanremo (IM)
PLAY TIME via Gramsci 5/R-GENOVA
ATHENA INFORMATICA via Carissimo e Crotti 16/R-SAVONA
INPUT via Lungomare di Pegli 57/R-GENOVA

LOMBARDIA
DIPIESSE v.le Rimembranze 11-Lainate (MI)
GBC ITALIANA via Petrella 6-MILANO
GBC ITALIANA via G. Cantoni 7-MILANO
GIGLIONI v.le Sturzo 45-MILANO
IL TEMPIO DEL COMPUTER p.zza Pattari 4-MILANO
MICRO SHOP c.so P. Romana-MILANO
SUPERGAMES via Vitruvio 38-MILANO
TRONI GAMES via Pascoli 56-MILANO
SHOW ROOM via P. Giuliani 34-Cernusco sul Naviglio (MI)
DECO via Platani 4-Arese (MI)
GBC ITALIANA v.le Matteotti 66-Cinisello (MI)
GAMMA OFFICE SYSTEM via Verdi 19-Cusano Milanino (MI)
M.B.M. INFORMATICA c.so Roma 112-Lodi (MI)
BIT '84 via Italia 4-Monza (MI)
CIRCE ELETRONICS v.le Fulvio Testi 219 - MILANO
PENATI s.r.l. via G.Verdi, 28/30 - Corbetta (MI)
IL CURSORE via Campo dei Fiori, 35 - Novate Milanese (MI)
COMPUTER SERVICE SHOP via Ravizza, 8 - MILANO
PER GIOCO via S. Prospero, 1 MILANO
DEMO GIOCATTOLI via S. Maria 54 PARABIAGO (MI)
DOMUS via Ettore Bellini, 3 - MILANO
32 BIT via C. Battisti, 14 - MANTOVA
SUPERGAMES via Carrobbio 13-VARESE
BUSTO BIT via Gavinana 17-Busto Arsizio (VA)
CURIONI via Ronchetti 71-CAVARIA (VA)
IL CENTRO ELETTRONICO via Morazzone,2 VARESE
TINTORI ENRICO via Boseta,1 BERGAMO
REPORTER C.so Garibaldi 25-CREMONA
VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3-BRESCIA
SANDIT via F. D'Assisi 5-BERGAMO
SENNA COMPUTER SHOP via Calchi 5-PAVIA
FOTONOVA via Valeriana, 1 S. Pietro Berbenno (SO)
RIGHI ELETTRONICA via G.Leopardi, 26 - Olgiate Comasco (CO)
RIGHI ELETTRONICA via C. Bernasconi,12 - Uggiate Trevano(CO)

MARCHE
CESARI RENATO via G. Leopardi 15-Civitanova Marche (MC)
VISSANI ARREDATUTTO viaS.Marco Vecchio, 7/B Passo di Treia (MC)
EMJ p.zza Repubblica, 5 - Jesi (AN)
BIT E VIDEO c.so Matteotti 28-Iesi-(AN)

MOLISE
ROSATI COMPUTER via Martiri della Resistenza 88-Term.(CB)

PIEMONTE
ALEX COMPUTER GIOCHI c.so Francia 333/4-TORINO
AMERICAN'S GAME via Sacchi 26/C-TORINO
COMPUTER GAMER via Carlo Alberto 39/E-TORINO
COMPUTING NEWS via Marco Polo 40/E-TORINO
MARCHISIO GIANNA via Pollenzo 6-TORINO
RADIO TV MIRAFIORI c.so Unione Sovietica 381-TORINO
CALCOLDATTILO COMPUTER v. C. Battisti 2/E-Coll.(TO)
LIBRERIA LA TALPA via Solaroli 4/C-NOVARA
COMPUTER via Monte Zeda 4-Arona-(NO)
COMPUTER viale Kennedy 22-Borgomanero-(NO)
ALL COPMPUTER c.so Garibaldi, 106 - Borgomanero - (NO)
ELLIOT COMPUTERS p.zza Don Minzoni 32-Verbania-(NO)
PROGRAMMA 3 v.le Buonarroti, 8 - NOVARA
RECORD c.so Alfieri 166/3-ASTI
ROSSI COMPUTERS via Nizza 42-CUNEO
ASCHIERI GIANFRANCO c.so Emanuele F. 6-Fossano-CUNEO
PUNTO BIT c.so Langhe 26/C-Alba-CUNEO
S.G.E. ELETTRONICA via Bandello 16-Tortona-(AL)

PUGLIA
DISCORAMA c.so Cavour 99-BARI
CEMM MELCHIONI ELETTR. via C.Pisacane 11 - Barletta (Ba)

SARDEGNA
COMPUTER SHOP via Oristano 12-CAGLIARI

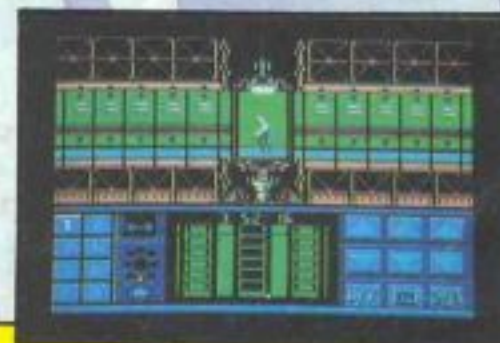
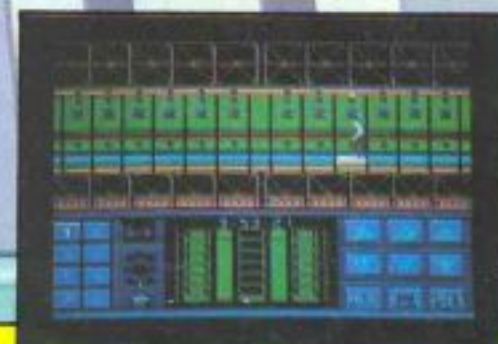
SICILIA
A ZETA via Canfora 140-CATANIA
BIT INFORMATICA c.so V. Veneto-Mazara del Vallo-(TR)
OFFICE AUTOMATION via G. Venezian 75-MESSINA
SPADARO ACHILLE via Del Vespro 71-MESSINA

TOSCANA
TELEINFORMATICA TOSCANA via Bronzino 36-FIRENZE
PUNTO SOFT via Viani 126/128- FIRENZE
HELP COMPUTER via Degli Artisti 15/A-FIRENZE
C.P.U. via Ulivelli 39/R-FIRENZE
C.P.U. via Settesoldi,32 PRATO (FI)
FUTURA 2 via Cambini 19-LIVORNO
WAR GAMES via R. Sanzio 126/A-EMPOLI
I.C.S. via Garibaldi, 16 - S. Giovanni Vald'Arno (AR)
TUTTO COMPUTER via Gramsci 2/A-GROSSETO
OFFICE DATA SERVICE gall. Nazionale-PISTOIA
BIG BYTE SHOP p.zza Risorgimento-AREZZO
C.H.S. via Cattaneo, 90/92 PISA

TRENTINO ALTO ADIGE
ERICH KONTSCHIEDER Gesch Standort Merano:Lauten 313

UMBRIA
GBC p.ta Sant'Angelo 23/A-TERNI
STUDIO SYSTEM via R. d'Andreotto 49/55-PERUGIA
COMPUTER STUDIOS via 4 Novembre 18/4-Bastia Umbra (PG)

VENETO
COMPUTER POINT via Roma 63-PADOVA
CASA DEL DISCO via Ferro 22-Mestre-VENEZIA
VIDEO PLAY via G. Bonazzi 14-Arzignano-VICENZA
BIT SHOP COMPUTERS via Cairoli 11-PADOVA

Per informazioni :LEADER Distribuzione Via Mazzini, 15 - 21020 CASCIAGO TEL.0332/21 22 55

E'qui! Il ritorno di Elvin Atombender!
IMPOSSIBLE MISSION II™
Azione di spionaggio insuperata
Dopo due anni di attesa finalmente è arrivata—la continuazione di una storia che batterà tutte le continuazioni! Impossible Mission II conserva tutto il divertimento e la strategia dell'originale, mentre ancora una volta accetti la sfida per trovare una via sicura per arrivare a Elvin e la resa dei conti finale dove Elvin troverà la sua fine! Esplora ogni stanza, trova numeri, chiavi e oggetti codificati per aiutarti nella tua missione. Devi evitare o distruggere le guardie e i robot che pattugliano le cinque torri o rischiare di essere distrutto tu stesso.
Sbarazzati di Elvin con successo e la tua spedizione è finita solo in parte! Ora la tua Missione diventa veramente Impossible mentre cerchi di fuggire dalle torri, evitando guardie, robot, mine, trabocchetti e ascensori senza essere scoperto!
...Dall'ascensore entri nella prima stanza...
...Ma dove andare dopo?...
...Chi o cosa si nasconde dietro queste macchine?...
...Puoi entrare nella prossima torre?...
...E' possible che l'ultimo numero P.I.N. sia qui?...
...Nuovi problemi?...
...Perché il robot fa la guardia a quel tavolo?...
...Un messaggio nel registratore?...
...Veloce! Scappa via de Elvin!!...
4125
Commodore 64/128: disco e cassetta
Amstrad: disco e cassetta
Spectrum 48/128K: cassetta
Atari ST: disco PRONTA PRESTO!
IBM PC e Sistemi Compatibili: disco PRONTA PRESTO!
Impossible Mission è un Marchio di Fabbrica Registrato della EPYX Inc. La EPYX è un Marchio di Fabbrica Registrato No. 1195270. © 1988 EPYX Inc. Tutti i diritti riservati. Fabbricato e distribuito su licenza della Epyx Inc. dalla U.S. Gold Limited
Schermo: Atari ST e Commodore 64.
EPYX®